Tot.213

《使命召唤 战火世界》&《抵抗2》多人联机模式前瞻

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



本期光盘特别收录
Level 5
十年作品回顾

特别企划
东京琐记
2004~2008

游戏名人堂
寂静之声
山冈晃

前线狙击
极品飞车 秘密行动
求生之路
斗真传

研究中心
毁灭世界/薄暮传说 真·风神制作

超豪华攻略阵容
恶魔城 被夺走的刻印
战争机器2
天诛4/死亡空间
葛叶雷道对阿巴顿王

特快专递
Wii Music
DJMAX 携带版 酷懒之味
空中杀手 无罪王牌
勇者别嚣张 or2

本期赠品
120分钟DVD
Gamehall+小小大星球竖幅海报

Gamehall 最新游戏影像
莱顿教授与最后的时间旅行 | 最后的神迹
王国之心 358/2天 | 抵抗2 | 生化奇兵2 梦之海
游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡(上) | 热血最强 灵魂能力IV-BOSS连续技MV

2008.11A
定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
21>
9 771008 060006

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



11A
总第213期

COVER STAFF
封面用图：《恶魔城 被夺走的刻印》
封面设计：一刀

©2008 Konami Digital Entertainment

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



前线狙击 P20
极品飞车秘密行动

游戏情报站 4
排行榜 12
黄金眼 14
新作短波 22

游戏情报站要闻
明年E3将重现盛世辉煌！ 4
季度亏损逾3亿美元，EA裁员540人！ 5
PS3超声波体感手柄曝光 6
PS3季度销量暴增85% 6



P18
求生之路

前线狙击
斗真传 17
求生之路 18
极品飞车 秘密行动 20

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

实用技术 GUIDE & REVIEW



攻略透解 P24
恶魔城 被夺走的刻印



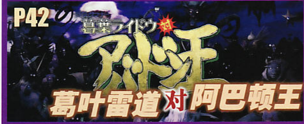
P58
天诛4

软硬兼施 80
PS2殿堂 82
360全方位 84



P50
死亡空间

PS3 HOME 85
Wii世代 86
掌中天地 87
游戏进行时 88



P42
葛叶雷道对阿巴顿王



P35
战争机器2

特快专递
Wii Music 66
勇者别嚣张 or2 68
空中杀手 无罪王牌 70
DJMAX 携带版 酷懒之味 72

研究中心
毁灭世界 74
薄暮传说 76

读编交流 EDITOR & READER





P113
编辑部落
我最喜欢的10首中国风歌曲

游风艺苑 112
读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
天下聚会 126

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划 P91
东京琐记2004~2008



游戏名人堂 P98
寂静之声 山冈晃

剧情派 103
多边共享区 104
游乐传音 107
自由谈 108
邪魔院 111



本期DVD光盘精彩内容









特别收录

Level 5十年作品回顾

《莱顿教授与最后的时间旅行》
《第二国度》
《死神在背后》
《纸箱战机》

NDSi影像介绍

新作影像集锦

《王国之心 358/2天》
《最终幻想 水晶编年史 时之回声》
《让我们敲打》
《职业进化足球2009》
《真・三国无双 联合突袭》
《机车风暴 太平洋裂谷》
机车介绍影像
《抵抗2》
《使命召唤 战火世界》
多人联机模式宣传影像
《生化奇兵2 梦之海》
《最后的神迹》
《艾伦・威克》
《侍道3》

赛事集锦

TGB2008—红

赛事精选
SF3.3+KOF98UM+铁拳6

一球成名 Vol.1

游戏剧情影像馆

《寂静岭 归乡》（上）

热血最强

《灵魂能力IV》
BOSS连续技MV
《薄暮传说》
连续技MV

动画情报站

电影前线

《异能》《非常人贩3》

Ending Song

10月全国各地"天下聚会"
精彩影像集锦















信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战争机器 2 ①	Microsoft/Epic Games ②	动作射击 ③
X360 ④	Gears of War2 ⑤	⑥ 美版
	2008年11月7日 ⑦　1—16人 ⑧	59.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

AWAY 混乱的迷宫　16 90
道具探索家　22
第二国度　光盘
恶魔城 被夺走的刻印　15 24
毁灭世界　74 89
莱顿教授与最后的时间旅行　光盘
令旗所向　16
你的勇者　15 89
思乡之风　23
王国之心 365/2天　光盘
最终幻想 水晶编年史 时之回声　光盘

PS2

葛叶雷道对阿巴顿王　15 42
古惑狼 失魂怪物　90

PS3

艾伦・威克　光盘
抵抗2　85 光盘
孤岛惊魂2　15
机车风暴 太平洋裂谷　光盘
极品飞车 秘密行动　20
寂静岭 归乡　光盘
灵魂能力Ⅳ　光盘
生化奇兵2 梦之海　光盘
使命召唤 战火世界　光盘
死亡空间　14 50
侍道3　23 光盘
职业进化足球2009　光盘
最后的神迹　光盘

PSP

DJMAX 携带版 酷懒之味　14 72 89
加雷特编年史 红辉的魔石　15
死神 BLEACH 灵魂狂欢节　88
死神在背后　光盘
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶　89
勇者别嚣张 or2　68
真・三国无双 联合突袭　光盘
纸箱战机　光盘

Wii

Wii Music　16 66
斗真传　17
让我们敲打　光盘
太鼓之达人Wii　22
空中杀手 无罪王牌　16 70
天诛4　16 58
最终幻想 水晶编年史 时之回声　光盘

X360

艾伦・威克　光盘
薄暮传说　76 光盘
孤岛惊魂2　15
极品飞车 秘密行动　20
寂静岭 归乡　光盘
灵魂能力Ⅳ　光盘
求生之路　18
生化奇兵2 梦之海　光盘
神鬼寓言Ⅱ　14
使命召唤 战火世界　84 光盘
死亡空间　14 50
无尽的未知　102
战争机器2　14 35
职业进化足球2009　光盘
最后的神迹　光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：纱 迦
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年11月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

10.22 E3主办方ESA宣布2009年E3展将恢复以往的巨大规模，于2009年6月2～4日期间在洛杉矶会展中心举办。新E3仍然是面向业内人士，但不再是只有受邀者才能参加。

10.23 微软宣布上季度X360销量为220万台，同比提高20%。

10.23 任天堂连续两年蝉联"日经优良企业"榜首宝座。

10.24 洛杉矶当局透露，ESA已经与其签署3年协议，未来3年的E3展都将保持往年一样的大规模，并促进洛杉矶经济发展。

10.26 SCEE开发商关系部经理George Bain透露，今后在欧洲将取消PS2游戏的审核制度，第三方可以自由为PS2开发任何题材的游戏。

10.27 美国任天堂总裁雷吉透露，目前Wii的月产量已经提高到240万台，比去年增产三分之一。

10.28 SCEA宣布原定秋季发售的PSP 4GB记忆棒套装发售计划已取消。

10.29 索尼宣布上财季净利润大幅降低72%，不过PS3季度销量同比提高85%，达243万台。

10.30 EA宣布全球裁员6%，季度亏损3.1亿美元。当日，EA股价暴跌14%。

10.30 美国专利商标局的信息显示，索尼正在研发一款采用超声波技术的动作感应手柄。

10.30 任天堂宣布财年净利润预期下调16%，不过Wii的销量预期上调100万台。当日任天堂股价上涨10.9%。

10.30 MTV Games宣布其已经通过苹果公司获得甲壳虫乐队的经典歌曲使用权，《摇滚乐队》开发商Harmonix将专门为其打造一款新作。

特报 SPECIAL 明年E3将重现盛世辉煌！



曾有《新闻周刊》的报道称，E3 2009将会采用类似于东京游戏展的方式，前两天为业内开放日，后两天为公众开放日，不过ESA表示，新E3仍然不会面向公众开放，但也不再是这两年那样只有受邀者才能参加，ESA表示："新E3将会欢迎所有电脑和电子游戏产业人员。"而展会的展台面积也会大扩张，至于是否会扩张到2006年之前的规模，目前还无法确认，但是可以肯定的是不再像今年那样每个厂商只有三四十平米的展台面积了。

今年7月的E3展之后，由于参展商数量、参展新作数量以及业界关注度都大大降低，绝大多数游戏公司和观众都表示非常失望，"E3要么改革，要么干脆不办"的呼声已经成为绝大多数业内人士的共同意见。鉴于此，E3的再次改革可谓势在必行，而拯救E3的惟一方法无疑是令其像2006年前一样，恢复到巨大的规模，虽说当时厂商们在展位设计上都要投入大笔资金，但宣传效果也非常出色，对于主办方、参展商和观众三方都有好处。因此，E3主办方ESA于10月22日确认，2009年的E3展将恢复其全球第一大游戏展的地位！

ESA宣布，E3 2009将于6月2日～4日期间在洛杉矶会展中心举办。此前

E3 2009的改革详情目前还在研究中，不过看来已经获得了一些业界巨头的认可。EA总裁John Riccitiello之前曾表示E3 2007令人厌恶，而对于这次的改革声明，他表示E3 2009将重新成为"北美最优秀的游戏展"，而曾抨击E3 2007是"地下室里的水管展"的育碧北美总裁Laurent Detoc说："游戏是最主要的娱乐形式，这次改革将会让2009年的E3展为我们找回自豪感。"

10月24日，洛杉矶会展中心及旅游局透露，ESA已经与他们签订了3年的协议，今后三年E3都将在洛杉矶会展中心举办，而且会恢复到接近往年的规模，而由此带来的大量商务游客将会像2006年前一样，促进洛杉矶的经济发展，每年展会期间在酒店、交通、饮食等方面将给洛杉矶带来1800万美元的收入。洛杉矶市长Antonio Villaraigosa说："这种级别的展会回归全球娱乐业的首都，其意义不言自明。"

此外，由于E3展的重生，原本由专业展会策划商IDG公司于10月份在洛杉矶举办的开放性游戏展会"E for All"也于10月24日宣布明年将不再举办，IDG在一份声明中说："我们感谢所有E for All合作伙伴的支持，我们鼓励所有参展商参加新生的E3展。"事实上，新E3展正是由ESA与IDG联合举办，而负责展会规划工作的IDG展会策划组其实就是过去从ESA跳槽到IDG的原E3组委会原班人马。

硬件 HARDWARE Wii月产量已提高至240万



随着圣诞商战的即将到来，游戏类产品的需求量也将全面提升，虽然面临着经济危机，但任天堂相信Wii依然会出现供不应求的局面。10月27日，美国任天堂总裁雷吉透露，目前Wii的月产量已经提高到240万台，比去年的160万台提高了33%。

雷吉说："我们的一个竞争对手预测他们今年可以在全球范围卖1000万台主机，对我们来说，那也就是三个月的事儿。"显然雷吉此言是在讥讽PS3的1000万台年度销售目标。雷吉还表示，虽然产量已经大幅提高，但Wii依然将会缺货，因此："如果你在货架上看到了Wii，赶紧出手吧！"

今年年末商战期间，Wii的供货量将会比去年提高一倍，不过任天堂依然无法确认需求量是否还会更高。向媒体渲染其主机的缺货可能性是任天堂的一贯伎俩，不过根据零售商的反馈，目前Wii在欧洲和美国确实都是相当紧俏。

软件 SOFTWARE 《皇家骑士团》新作

Square Enix最近在美国重新申请了《皇家骑士团》(Ogre Battle)的商标保护权，这似乎意味着这个经典的策略角色扮演游戏系列即将推出新作。《皇家骑士团》是《最终幻想XII》制作人松野泰己的成名作，后来不仅松野泰己被SE挖走，其所属的QUEST公司也于2002年被Square Enix收购，《皇家骑士团》的版权自然落到了SE手中。可惜的是松野泰己在《最终幻想XII》开发中途离开了SE，《皇家骑士团》新作更是杳无音信。



特报 SPECIAL 季度亏损逾3亿美元，EA裁员540人！

对于EA来说，今年是艰难的一年，去年万圣节的时候，它的股价达到了61.12美元，而今年万圣节时却缩水到了27.73美元。10月30日，EA宣布将于全球范围裁员6%，由于EA的全球员工约为9000人，因此这次裁员的人数大约为540人左右，而且这只是EA今后大幅缩减开支的开始。EA在声明中说："今后我们将会在员工数量上进行更为激烈的改革措施。"此外，在人力成本高昂的地区EA将大大减少招聘数量，向低成本地区转移。根据EA的估计，这次裁员将会使其每年开支减少5000多万美元。

EA的裁员决定是与其季度财报一起公布的，在7～9月份的财季里，EA的亏损额达到了3.1亿美元之巨，大大超越了人们的预期；去年同期，EA的亏损额为1.95亿美元。不过该季度EA的营业收入达到了8.94亿美元，比去年同期提高4０％。这个季度最畅销的游戏《麦登NFL09》销量超过450万套，《孢子》销量超过200万套，《NCAA橄榄球09》销量为180万套，《泰格·伍兹PGA巡回赛09》与《雇佣兵2》的销量为190万套，《摇滚乐队》和《摇滚乐队2》在这个季度里分别卖出了150万套。

EA表示收入降低的主要原因是《哈利·波特与混血



王子》跟着电影一起延期到明年发售，导致原本1.2亿美元的预期收入转移到了下一个财年。另外EA的一些长期战略性投资也导致其亏损额大幅提高，EA在游戏开发成本上增加了1亿美元的投入，并且投资了1.5亿美元发展网络下载服务，另外还有3500万美元用于与Epic Games、id Software、蚱蜢工作室等公司战略结盟。

EA首席执行官John Riccitiello在声明中说："考虑到10月份销售趋势的减缓，我们对短期境况表示谨慎，但长期来说我们对于游戏产业和EA的处境非常乐观。"但本已十分敏感的股市无法乐观，EA裁员的消息公布后，其股价在数个小时内跌幅高达14%！

如果不能拥有自己独立的看法，就没办法成为真正的OTAKU。即便是感到前途渺茫的时候，也一定要贯彻自己的信念。



日本首相兼资深ACG爱好者麻生太郎最近在"秋叶原娱乐节2008"的谈话节目中表示，应该将秋叶原作为流行文化圣地向海外推广，他还鼓励年轻人坚持信念"成为真正的OTAKU"。

业界声音

特报 SPECIAL PS2将沦为色情游戏基地？



自从上世纪80年代初的"ATARI SHOCK"之后，游戏主机商为了防止在其主机上出现大量劣质游戏，因此出台了游戏内容审核制度，所有在家用机上推出的游戏都要经过主机商的审批才能投放市场。然而最近SCEE正准备取消PS2的游戏审核制度。

SCEE开发商关系部经理George Bain日前表示，今后欧洲游戏开发商不用再将PS2新作递交他们审核，这相当于让末期的PS2成为一部与PC一样的开放平台。Bain表示，推行该制度后，俄罗斯与印度开发商可以在他们的国家推出低成本游戏。

家用机在末期放松甚至取消审核制度的先例之前世嘉的土星和DC都曾经历过，这通常意味着大量同人游戏和色情游戏的出现。

硬件 HARDWARE PSP 4GB套装取消

PSP-3000公布之后，SCEA宣布将会在北美推出一款带有4GB记忆棒的PSP娱乐套装，售价为199美元，对于喜欢在记忆棒里保存大量电影和游戏的玩家来说无疑是一个非常划算的选择，然而在10月28日，SCEA宣布该套装的发售计划已经取消。SCEA表示，他们是听取了零售商的意见以及玩家的反馈之后做出这一决定的，理由是索尼通过PSN提供PSP游戏下载的服务才刚刚起步，美国玩家仍然是倾向于购买采用UMD碟的零售版，4GB的容量对于他们来说过于浪费。



▲这个1GB记忆棒的娱乐套装将成为年末PSP-3000在北美的主力。

INFO 新闻短波

甲壳虫音乐游戏

作为有史以来最具影响力的乐队之一，甲壳虫乐队自从1962年开始在英国走红以来，一直是流行乐坛上的神话，其唱片销售额达到数十亿美元，如今MTV Games宣布他们已经获得授权，不过不是像外界猜想的那样是收录到《摇滚乐队》新作中，而是会专门为其开发一款新作，让玩家能够与亲朋好友一起用一种独特的新方式体验甲壳虫的音乐。



《麦登NFL09》巨额宣传费

尼尔森市调公司的数据显示，EA为其国民级游戏《麦登NFL09》投入了1000万美元的宣传费用，与去年微软的《光环3》相当。

《辐射4》3年后发售

在玩家苦等10年之后，《辐射3》终于发售，由于评价和预订情况都很好，开发商Bethesda表示续作不用再等待那么久，《辐射4》可能将于2011年内发售。

Epic Games将被收购？

由于《蝙蝠侠 黑暗骑士》创造了全球将近10亿美元的惊人票房成绩，其制片商Legendary Pictures公司目前资金充盈，开始谋求新的投资机会。美国《综艺》杂志声称根据他们的内线情报，Legendary公司目前正在与Epic Games展开收购谈判，有趣的是，Legendary目前正在筹拍《战争机器》的电影版。

任天堂蝉联日本最优良企业

《日本经济新闻》于10月23日公布了"2008年度日经优良企业"排名，今年任天堂连续第二年在此排行榜中位列榜首。《日经》以各公司财务数据为基础，通过规模、收益、安全性和成长力4项对企业进行评价，最终任天堂以惊人的出色业绩和极高的财务安全性获得高评价。索尼在该榜中位列第31名。

《上古卷轴V》

Bethesda发行部主管Paul Oughton日前透露，《上古卷轴》新作可能将于2010年发售。

《小小大星球》新作

在《小小大星球》的英国首发现场，BBC记者在采访Media Molecule制作人时获悉，《小小大星球》新作目前已在开发中，而且系列相关的动画、漫画、玩具等也都在规划中。至于该新作是PS3的续作还是PSP版目前并未明确指出，不过后者的可能性似乎更高。

音乐游戏的尴尬

沃尔玛最近宣布，他们准备今后不再将自带乐器控制器的音乐游戏摆在货架上，理由是零售店里的货架空间是宝贵的，而一个庞大的音乐游戏套装可能要占据十几套游戏的货架空间。

《最终幻想》降临iPhone

Square Enix于10月30日公布了首款iPhone游戏《水晶守护者》(Crystal Defenders)，从标题上就可以看出本作是一款与"《最终幻想》系列"世界观有关的游戏，游戏类型是"防卫模拟游戏"，是一款有很高战略性的作品，利用触摸屏的操作方式。





《战争机器2》日本遭禁

由于过于血腥暴力，《战争机器2》在对暴力游戏管制严格的德国和澳大利亚已经被禁止发售，10月22日，微软进一步确认该作将不会在日本发售。



英国人最爱索尼克

近期举办的"伦敦游戏节"进行了一项"最喜欢游戏角色"调查活动，索尼克以24%的得票率成为英国玩家最喜欢的游戏角色，马里奥以21%的得票率位居第二，劳拉排名第三(16%)。

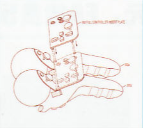
音乐游戏超越体育

市调机构Odyssey的调查报告显示，音乐游戏已经超越体育游戏，成为美国人第二喜欢的游戏类型。2005年青睐体育游戏的美国玩家占62%，而2008年降为50%，而如今音乐游戏的受青睐度已经达到58%。最受欢迎的类型依然是动作类，支持率高达65%。

硬件 HARDWARE PS3超声波体感手柄曝光

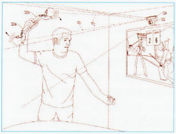
长期以来，PS3的六轴手柄一直备受诟病，模仿Wii的体感操作功能并未在实际游戏应用中带来多少乐趣。不过索尼似乎仍未死心，看着Wii依靠两个动作感应手柄而脱销，索尼似乎也在研发更具有实用价值的动作感应手柄。

10月30日，美国专利商标局的网站资料库中更新了一个由SCEA提交的新专利，这份专利是SCEA于今年6月份提交的，从示意图中可以看出是一款动作感应手柄，最大的特点是可以用多种方式组合拆分，不过他的动作感应原理似乎与Wii完全不同，专利描述中说明它"融合了影像捕捉与超声波跟踪系统"。

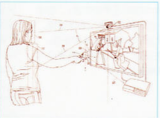


▲传统手柄的按键可以组合拆分。

专利描述中说："目前的目标跟踪技术捕捉精度很低，原因在于传统的图像分析只能在二维层面上测量用户的位置，而本发明提供了一种方法和系统，在计算机系统与用户所持的手柄之间进行测定，从而确认手柄在三维空间中的位置。"这种手柄通过超声波进行距离测定，配合PlayStation Eye捕捉到的画面，就可以精确识别玩家在三维空间中的具体位置，而且手柄本身也内置了类似于Wii遥控器手柄的加速计，可以测定手柄的倾斜角度。在专利示意图中清楚描绘了该手柄的各种体感功能，不过根据通常的惯例，提交专利并不等于最终会作为成品推出，但索尼显然正在积极应对游戏的体感化操作趋势。



▶虽然在专利说明中并未提到PS3，但图示中的主机已经表明这是一款对应PS3的手柄。



◀图中可以看出手柄可组合成哑铃状，两端的球形部分发出超声波，用于测定其与接收装置之间的距离。

特报 SPECIAL PS3季度销量暴增85%

由于全球经济形势正在急剧恶化，金融业正在经受空前的灾难，而人们的消费欲望也因而降低，受到旗下金融部门与电子部门的影响，索尼这一财年的业绩明显下滑，预计利润将比去年降低57%。根据索尼于10月29日发布的财报，在7月1日～9月30日的财季中，索尼集团的净利润从去年同期的737亿日元大幅度降低到208亿日元，降幅达72%。总营业额比去年小幅减少0.5%，为2.07万亿日元。索尼财报公布后，其股价再度下跌，目前索尼的股价已经比几年前"SONY SHOCK"最严重的时期还低，达到了16年来的最低点。

作为索尼集团支柱的电子部门，该季度营业额为1.7万亿日元，小幅减少0.6%，而且由于日元的升值使其出口利润大幅降低。令人欣慰的是，游戏部门的表现相当出色，该季度营业额达到了2690亿日元，同比提高10%。其中PS3销量243万台，同比提高112万台，增幅高达85%！目前PS3全球累计销量为1685万台；PSP季度销量为318万台，同比提高60万台。不过SCE依然没有摆脱亏损，该季度运营亏损为395亿日元，去年同期为亏损967亿日元。索尼表示，亏损额降低的原因是PS3成本的大幅收缩以及软件销量的提升。该季度PS3软件销量2110万套，同比提高1070万套；PSP软件销量1180万套，同比减少80万套；PS2软件销量2310万套，同比减少1490万套。



那时你可能正穿着冬装坐在暖炉边看着窗外的飘雪……然后我们会用《街霸IV》让你再次热血沸腾！



《街头霸王IV》制作人小野义德日前在接受海外媒体采访中用以上生动的描述确认：《街霸IV》将于今年冬季发售！

请记住，没什么是永远独占的！



对于《GTAIV》、《辐射3》、《古墓丽影 地下世界》等纷纷在X360上推出独占下载内容的游戏，SCE英国分公司常务董事Ray Maguire日前表示，第三方的所谓"独占"是靠不住的，与其花钱向第三方索取独占内容，还不如多花点钱在第一方的真正独占游戏上。

今年圣诞期间有那么多高质量游戏发售，我觉得PS3的价格一点都没问题！



对于玩家们要求PS3降价的呼声，Ray Maguire表示他们要替股东考虑，而且PS3"游戏众多，无需降价"。

我们应该创立一个"日本联盟"。



Square Enix社长和田洋一最近在《日经》采访中说，鉴于日本游戏业界目前的艰难处境，日本游戏厂商有必要进行全面结盟，他说："这不是强迫大家都被一家公司所统治，而是成立一个控股公司，各个企业都可以保持自己的品牌。"

业界声音

特报 SPECIAL X360上季度销售220万

虽然经济危机导致微软股价大跌，但微软的经营业绩依然非常出色。微软于10月23日宣布其上一财季营业收入达到150.6亿美元，创造了季度营收新纪录，同比增幅达9%，净利润为43.7亿美元，增幅约2%。

微软表示，在这个季度里X360的销量为220万台，同比提高20%，而Xbox LIVE用户也已经突破1400万。不过由于去年同期有《光环3》发售，而今年的这一季度微软还降低了X360的售价，因此当时微软娱乐设备部营业额达到了19.3亿美元，而今年同期只有18.1亿美元。不过该季度微软娱乐设备部依然有1.78亿美元的利润，比去年同期提高7%。

我们做的是娱乐产品，非要假装有教育意义就是越界了，对企业乃至整个业界都是很危险的。



微软的Neil Thompson最近坦言对所谓具有教育意义的游戏非常反感，并且认为过多以教育性为目标而制作的游戏将危害到游戏业。



英国政府宁愿看着我们这个伟大的行业堕落，也不愿维持它在国际上的崇高地位，这简直是疯了……

Eidos创意主管Ian Livingstone日前抨击英国政府对游戏产业缺乏重视，不仅不像加拿大等国那样大力扶持游戏业，反而处处打压。

通常在花了很长时间开发一款游戏后，我不会想要冲回家玩个尽兴。而《Wii Music》却让我第一次产生了这样的冲动。



虽然《Wii Music》遭到了全球范围的恶评，宫本茂却表示这是他本人最喜欢的一款游戏。

业界声音

特报 SPECIAL 任天堂财年利润将降低16%

10月下旬是各大企业公布季度财报的时间，微软和索尼都陆续公布了还算令人满意的业绩，而任天堂也于10月30日公布了上半财年的业绩。在今年上半财年，任天堂的运营利润达到了2522亿日元，比去年同期提高9.4%。但任天堂同时将整个财年的净利润预期下调了16%，目前预计全年净利润为3450亿日元，之前的预期数字为4100亿日元。

这几年来，任天堂每次公布财报时，几乎都是在不断调高利润预期，而今年却将利润预期大幅下调，其主要原因是经济大环境所致。今年任天堂的股价总跌幅已经达到了54%，超过了日经46%的平均跌幅。由于海外业务占了任天堂总收入的90%，因此在美国金融危机的冲击下，任天堂这种外向型企业难免遭到较大影响，日元的升值也导致出口利润降低，这是任天堂调低财年利润预期的主要原因。

任天堂同时宣布，上半财年Wii的全球销量突破1000万台，同比提高38%，NDS销量为1370万台，同比提高3%。目前NDS的累计销量已经达到8430万台，超过了当年Gameboy(不含GBC)的累计销量(8130万)。

虽然利润预期降低，但任天堂表示NDS的本财年预计将销售3050万台，比之前的预期提高50万台；Wii财年销量预计将达到2750万台，比之前的预期提高100万台，这与多数分析家的预计恰恰相反。受此消息刺激，任天堂股价大涨10.9%！

新闻综述 REVIEW

■E3：Dead or Alive?



在寒酸的小展厅里苦苦支撑了两年之后，E3展已经到了死亡边缘，曾经吸引全球数亿玩家目光，风光直逼奥斯卡的游戏业超级盛会落得如斯田地，这是玩家与游戏发行商们都不愿意看到的，不管在E3萎缩的背后存在哪些深层次的原因，人们显然不希望E3永远消失，于是让E3恢复往年的盛大规模成为惟一的解药。

但规模能否恢复不是由ESA说了算，经历了这两年的低迷之后，游戏厂商是否还愿意继续像过去那样在E3上砸钱？过去大型第三方厂商在E3上的投入通常为数百万美元，第一方则高达数千万美元，与巨额投入相对应的是各厂商倾尽全力的大作攻势，一整年中公布的新作有大半是在E3上首次亮相，三大硬件商殊死火拼，让E3时刻充满兴奋点。但在2008年里，Activison Blizzard等业界巨头相继退出了ESA，影响力大不如前的ESA是否还能说服游戏厂商重返2006年之前的展出策略？在经济危机之时，厂商是否还愿意花数百万美元布置展台，甚至租用柯达剧院？E3展也许可以因为改革而继续维持，但2006年的辉煌恐怕是很难再有了。

■灰色圣诞

经济危机中的欧美发达国家即将迎来一个灰色的圣诞商季，人们消费欲望的降低已经是显而易见的事实，游戏业是否会遭到冲击？根据三大硬件商近期陆续公布的财报，今年前9个月PS3、Wii和X360销量都比去年同期有所增长，但9月份美国游戏市场的规模开始比去年大幅萎缩，虽说主要原因是去年9月有《光环3》这个超大作，但经济危机这个因素同样存在。此外去年10～12月有《使命召唤4》、《吉他英雄III》、《超级马里奥 银河》、《刺客信条》等超级大作，而今年的大作阵容相比之下销售潜力稍逊一筹，能够保持去年的同期的市场规模已是相当不易，规模增长的难度极高。



★本期之星 小小大星球



由于游戏中的歌曲冒犯《古兰经》，《小小大星球》被迫延迟一周，但这丝毫没有浇熄玩家的热情，从宣传攻势到玩家间讨论的热度，都可以感受到索尼所说的“PS3年末第一大作”的影响力。截至10月31日，根据gamerankings网站对全球30多家媒体评分的统计，《小小大星球》平均得分95.6分，是10月份得分最高的游戏，在所有游戏的历史总评分榜中排名13，在PS3游戏的评分榜中排名第二，仅次于《横行霸道IV》。

图说新闻 SCENE



■她有腿耶

继《洛克人9》的宣传走返古风格之后，《街头霸王IV》的平面广告也回归到上世纪90年代初的风格，Capcom目前已经为家用机版《街头霸王IV》打出众多广告口号，比如图中这则“她有腿耶”，下面的小字补充说的是：“而且她知道怎么用腿踢你的屁股”。显然，如此奇傻无比的口号已经招来冷嘲热讽，这种故意“装傻”的广告其实与脑白金差不多，只要能引起注意，就算是起到了广告效果。



■超大套装

同捆游戏的主机套装我们见得多了，可是在一个大套装里再装一个小套装的超大套装还真是闻所未闻。这是由山姆会员店独家推出的一个售价349美元的X360套装，其实就是把赠送《乐高印第安纳琼斯》和《功夫熊猫》的60GB套装与附带吉他的《吉他英雄III》捆绑销售，比起零卖便宜了100多美元。



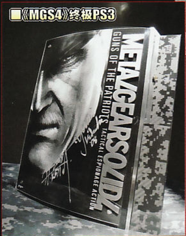
■限购一台

图中是沃尔玛的一个告示单，上面写着：“为了让大家都有机会买到，每位顾客请限购一台Wii/《Wii Fit》。”看来今年末Wii的缺货仍将不可避免。



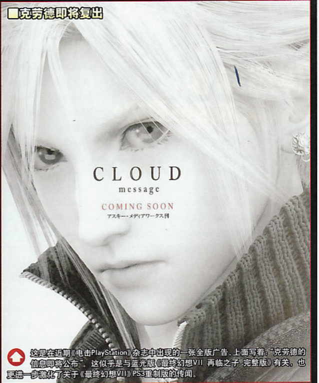
■巨兽来袭!

《抵抗2》的主题是“大”，场景规模大气、怪物体型巨大、网战规模庞大，连广告也比一般游戏大得多。洛杉矶某写字楼的整座楼都成了它的广告，而且广告图案与大楼本身融为一体，乍一看就像是巨大的奇美拉将大楼从中间破开了一个大洞，视觉冲击力满点！



■《MGS4》终极PS3

还在为错过了钢色限定版PS3而懊恼吗？看到这部全球惟一的《MGS4》终极PS3你恐怕要将它忘到九霄云外了。这是国外一个DIY小组的杰作，面板附有小岛秀夫和菊地由美亲笔签名，机身的“MGS4”LOGO金属浮雕更显尊贵，而且在其底部还有15个LED灯，夜间打开时通体红光，绝对是《MGS》迷的终极收藏。它在eBay上被人以1.71万美元高价买走。



■克劳德即将复出

这是在近期《电击PlayStation》杂志中出现的一张全版广告，上面写着：“克劳德的信息即将公布”。这似乎是与蓝光版《最终幻想VII 再临之子 完整版》有关，也更进一步激化了关于《最终幻想VII》PS3重制版的传闻。

《勇者斗恶龙IX》的猫腻



九兵卫视点

《勇者斗恶龙IX》(以下简称《DQ IX》)是2006年12月12日Square Enix召开“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”时正式发表的，那时候官方便宣称游戏已经秘密开发了两年。花费四年的时间来开发一款掌机游戏，想必制作小组一定是为了将作品精益求精而呕心沥血了。前段时间和田洋一在面对记者采访时还放言：《DQ IX》的销量目标是1000万！事实果真如此顺利吗？其实这里面也有不少羞于见人的猫腻。

猫腻一，迟迟不见的游戏情报。本次的TGS是游戏发售前的最后一次展会宣传机会，可是Square Enix还是只公布了以过场动画为主的游戏影像，新的信息少之又少，玩家关注的剧情与主角相关的内容只字未提，试玩版更是连影子都没有。更奇怪的是，作为游戏主要开发团队的Level-5看起来倒很清闲，工作重心似乎已经全部转移自家的业务上了，完全看不出半点为《DQ IX》做最后冲刺的样子。还有半年游戏就要发售了，这样的情况实在太令人怀疑了。

> “《DQ IX》将会在消费者能够接受的范围内提高售价，因此本作的售价将会比其他NDS游戏略高。”



◀和田洋一就像是《DQ》的继父，相比自己的亲生子《FF》，付出的关心要少一点那也是自然的，更多时候只是把它看做是一种商品。

猫腻二，返工风波。回顾《DQ IX》的诞生历程，可以说是非常令人争议的。当初Square Enix宣布系列正统续作登陆NDS平台时，很多DQ饭都觉得相当不满甚至是愤怒。日本的调查机构做过一项统计，结果显示60%以上的玩家并不喜欢变成动作角色扮演游戏的《DQ》，还有20%的玩家表示会强烈拒绝这样的《DQ》。从当时公布的影像来看，游戏至少完成了三成左右的开发，但是面对玩家如此强烈的抗议声音，Square Enix也只有硬直头皮将之前的游戏系统整个推翻重做，这一来一去起码浪费了一年的时间。草率的返工显然是等候新作多时的玩家不愿意看到的。

猫腻三，丑媳妇怕见公婆。就商业意义来讲，Square Enix现在和当年的Enix完全不同，它大可不必将《DQ》作为自己的救命稻草来抱着，所以比起仓促上市，Square Enix更情愿将《DQ IX》的发售看成是一种锦上添花。公司股东方面只要时不时多出几个复刻版就能让他们闭嘴了，但是作为一款国民RPG的正统续作，想让广大的玩家闭嘴就没有这么轻松了，拖延时间并不能解决根本问题。

顺带聊两句复刻版的事儿。NDS上的《DQ IV》和《DQ V》都是发售后不久便轻松突破百万销量大关，预定全部重制的“天空三部曲”就只剩下《VI》还公布发售计划。按照之前的推算，小编本以为该作应该会在今年年底发售，这样便能保证2008年的所有档期都可以分到一款《DQ》。不过因为年底掌机市场已经有诸如《王国之心》和《超时空之钥》等



作品作为有力保证，想必是担心和同公司的其他作品撞车，所以Square Enix才推迟了上市时间。这里小编甚至还可以大胆地做一个猜测，鉴于“天空三部曲”的复刻版销售形势一片大好，系列的前三作“勇者罗特三部曲”也很有可能被再次重制。省事一点的话，直接拿NDS上的之前的引擎花半年时间就能开发一作；想拓展玩家群的话，费点心思让《DQ》首次登陆PSP平台也不是什么难事，不过个人还是觉得前者的可能性更高。

体感操作，真的很必要吗？



炎骑士视点

没有了任天堂本社大红人马里奥的参与，2008年下半年具有震撼性效果的Wii游戏基本上就看不到了。虽然这并不意味着Wii平台软件疲软，但至少对于那些拥有Wii、且仅喜欢传统形式游戏的玩家来说，那些仅仅在“体感操作”这一反复炒了两年有余的元素上做文章的健身游戏的确是不太对胃口的。所幸，在2008 TGS召开之后不久，我们看到了诸如《空中杀手 无罪王牌》、《天诛4》等一系列传统题材的游戏作品，使得传统向玩家们终于可以舒舒服服地战上一段时间。然而刚刚公开的上一周日本游戏软件销量榜却让对这两款游戏充满期待的游戏制作厂商和玩家们大为失望。在这其中，我们不难看出一个怪现象，那就是只要一谈到Wii平台发售的游戏，大家就不约而同的联想到体感操作。在已经过去的两年中，任天堂靠着这个所谓的创新元素赚得盆满钵满，但大量来自第三方的游戏作品却免不了高调推出惨淡收场的结局。也许业界普遍存在的业绩下滑可能会是游戏卖不动的最客观原因，但从一个纯粹玩家的角度，我们不禁要问：体感操作，真的很必要吗？

依然还是拿近期发售的《空中杀手 无罪王牌》(以下简称《空中杀手》)和《天诛4》来说事。对于《空中杀手》来说，抛开“借来”的动画剧本，游戏本身的操作方式照搬《皇牌空战》，新加入的体感操作控制方式也只不过是将系列前作对应的模拟仿真控制器进行一次整合。而对于《天诛4》来说，为了强调体感操作的玩法，系统上的革新则可以用大刀阔斧来形容了。

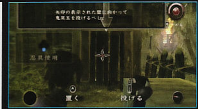
嗯，看上去很好！两款游戏都将传统的游戏题材与Wii的独特玩法有机地融合到了一起。但事实上呢？

如果说“《皇牌空战》系列”的前几部作品所对应的模拟仿真控制器让许多发烧级玩家彻彻底底地感受到了驾驶战机时的速度与力量，那么《空中杀手》所对应的体感操作带给玩家的只能是略显遗憾的不伦不类。虽然有了体感对应，但游戏的操作感觉并不是令人满意。双手拿着双节棍遥控器时的悬空状态无法准确地确保游戏中的战机输入精确的控制信号，要么动作幅度过大，要么无法迅速瞄准——Wii的类比摇杆和手柄上的按键布局对于这款游戏来说也并不是很适合。可以

> “针对发售的平台条件而过分强调体感操作的玩法，这种盲目的做法实在是不可取。”



▲想让体感操作的游戏方式得到更好的体现，最好的办法就是制作类似《Wii Fit》这样的全新题材。而对于传统向的游戏，原本系统上的各种限制注定会导致革新难度的加大。



▲严肃地说《天诛4》中体感操作表现并不算成功。

想像，就算这款游戏的整体难度明显低于《皇牌空战》的标准，但大量通过Wii开始初次接触电子游戏的新玩家依然无法迅速上手。至于《天诛4》，我们必须承认，系统的变革让老玩家有了全新的感受。只是，对隐藏潜入要素的过分强调却导致了游戏本身可玩性的降低，缺乏变化的作战方式很难让人有反复挑战的冲动。而单独分离出来的、针对体感操作的格斗战，实在是显得有些不伦不类。

当然，我们必须承认，尽管这两款游戏在系统改进方面所作出的努力不算成功，但游戏的品质还是应该得到肯定的。只不过，针对发售的平台条件而过分强调体感操作的玩法，这种盲目的作法实在是不可取。反观Capcom的《怪物猎人3》，在努力尝试新玩法的同时，依然保留了传统的按键式操作。虽然现在对这款游戏是否能够热卖还不能下定论，但透过其在TGS上的试玩表现来看，前作的玩家对这款游戏的认可程度还是相当高的。Capcom这种看似保守却稳步进取的作法，不正是其他游戏厂商需要学习的么？



奖杯 VS. 成就

纱迦视点

PS3的奖杯系统已经推出有半年时间了。作为和X360的成就系统对抗的设定，到底是奖杯更好，还是成就更好呢？纱迦作为资深成就犯、新晋奖杯迷，就在此对这两个系统进一番比较吧。

奖杯和成就最大的不同，就在于不是每个PS3游戏都有奖杯，但每个X360游戏都有成就。在两个月前，对应奖杯系统的PS3游戏还不超过十个，最近两个月开始成倍增加，现在总数已经接近30个，不过在所有PS3游戏中所占的比例依然很小。因为奖杯游戏稀缺，所以每一个有奖杯的游戏都有很大几率成为奖杯迷的购买目标。现在日系厂商对于奖杯系统依然是无动于衷，嗅觉敏锐的欧美厂商则早已看出了里面的商机，很多素质平平的PSN游戏因为有了奖杯，摇身一变成为各服上的热门游戏。这种现象在X360上是无法想像的。

奖杯的第二个特色在于，每个游戏的奖杯总量都不一样。众所周知，每个X360光盘游戏都有1000点成就，每个XBLA游戏都有200点成就，仅有极少数例外。而PS3游戏则区别很大，每个游戏的奖杯设置都不一样，换算为玩家等级经验值后的总量也不一样。SONY最早宣称说，每个游戏的奖杯总量是按照取得难度来设置的，不过稍有点头脑的玩家都应该知道这只是理想化的说辞。像《未知海域 德雷克的宝藏》是第一个有白金奖杯的游戏，不过取得难度并不算高，称得上是奖杯迷的必修课。相对地像《像素垃圾 伊甸》这种奖杯总量极低的游戏，取得全奖杯的难度倒是高得可怕。随着现在有奖杯游戏的增多，玩家也有了挑选的权利，那些奖杯多、难度低的游戏正成为奖杯迷们的新宠。

> **“奖杯不与HOME联动，那么充其量也只是成就的翻版，算不上什么了不起的设定。”**

奖杯的第三个特色是白金奖杯。白金奖杯的共通取得方法是拿齐其他所有的奖杯。白金奖杯的经验值是最多的，远胜其他的金银铜杯。说穿了，白金奖杯就是引诱玩家将一个游戏玩到圆满，如果你圆满了，获得的奖励也是最丰厚的。成就则没有类似的设定，因此才会出现诸如大量玩家《灵弹魔女》的成就为999点的情况（最后1点需要玩家通关最高难度）。



▲左边是世界第一奖杯达人的资料，右边是编辑部第一奖杯达人的资料（目前排名世界第66）。

最早SONY对于白金奖杯的规定是：只有光盘游戏才有白金奖杯。像《战鹰》这种既有光盘版又有下载版的游戏也有白金奖杯。不过后来对此规定放宽了，像《反重力赛车HD》这种纯下载游戏也有白金奖杯。到了今天，连白金奖杯的取得方法也有所松动，像《生化奇兵》就只要拿到86%的奖杯就能取得白金奖杯。不过这是因为剩下的14%奖杯需要日后下载补丁的缘故，而且目前也只《生化奇兵》这一个游戏是这么设定的。



▲传说中的奖杯神作——《影中漫步》，10分钟全奖杯搞定收工。

从上面的比较不难看出，奖杯脱胎于成就，但亦有自己的特色。最早奖杯被称为战利品，是预定和PS3 HOME联动的。现在HOME不动，奖杯先行，多少有些尴尬。从现在来看，HOME里还是将奖杯列为很重要的一个部分，有奖杯陈列室、奖品之类的设定。不过目前的HOME内测还没有开放这方面的内容，所以多说无益。奖杯不与HOME联动，那么充其量也只是成就的翻版，算不上什么了不起的设定。当然如果SONY有更惊人的创意就另当别论了。

值得一提的是，最近忽然有消息传出说，SONY将会按照奖杯对玩家进行奖励。消息来源不是SONY官方，如何奖励也没有说，不过此言还是引发了不少议论。其实X360也搞过成就换奖品的活动，不过印象中只搞过一次，奖品是XBLA游戏。SONY如果搞奖杯奖励，想必也是类似的手法。不过如果真能来这么一招的话，那还真是令人兴奋，而微软肯定也不会坐视不理，势必也会拿成就作作文章。这么一来，奖杯迷和成就犯才算是赢了！

新闻资讯 游戏情报站

GAME SPOTTING



经济危机，谁更受伤？

星夜视点

经济危机正在以人们料想不到的巨大破坏力横扫全球，百业衰退的萧条景象已不可避免，对于游戏这个正欣欣向荣的朝阳企业，经济危机是否会造成负面影响？这正在成为目前美国游戏业界争论的焦点。从年初一致坚信“游戏会在经济危机中逆势向前”，到最近悲观感叹“游戏业也将受到深度冲击”，经济环境的极度恶化正在令人们信心全失。通常的观念是：经济危机来临时，人们将放弃户外旅行等昂贵的娱乐方式，选择较为廉价的游戏娱乐，因此游戏反而会从经济危机中受益。但最近的经济发展局势已经超出了很多人最悲观的预计，因此又有分析家提出，在这种极度恶劣的经济环境中，娱乐的需求会降至冰点，游戏作为耗时的娱乐方式，也将受到深度冲击。

早在2001年，当PS2正在兴起时，久多良木健就已经察觉到亚洲金融危机已经对日本经济造成结构性影响，日本游戏产业将因此长期萧条。事实上在亚洲金融危机之后，日本游戏产业确实是一直处于萎缩状态，直到2005年随着NDS的崛起才开始复苏，但在2008年后又开始出现明显的衰退，这与日本的经济发展周期有一定程度的吻合性。经济过热往往是经济危机的前兆，这几年游戏产业的过热发展是否也有可能成为产业危机的前兆？

> **“经济过热往往是经济危机的前兆，这几年游戏产业的过热发展是否也有可能成为产业危机的前兆？”**

最近有一份市场报告称，由于经济危机的到来，蓝光影碟市场将遭到猛烈冲击，原因在于蓝光播放器乃至高清电视都是价格不菲的家用电器，在失业率提高、人均收入水平降低之时，这类高端产品的消费需求将会降低，人们会尽量选择最廉价的替代品，高清电视的购置计划将被生存压力加大的家庭无限期推迟，普通DVD还可以多支撑个几年……而高清主机的消费需求或许也将降低。由此看来，价格最高的PS3也许将成为经济危机首当其冲的受害者，PS3从主机到游戏售价都比对手高一截，还要有一台高档的电视才能充分发挥它的价值，在经济危机时，恐怕也只有核心玩家才不会介意这些昂贵的投入，可惜的是，在过去几年里，微软从索尼那里扒走了太多的核心玩家。但微软的处境也不见得会比索尼好多少，X360销量超过2000万之后，微软以轻度玩家为主攻目标，而这些玩家就是在经济危机时最容易减少游戏投入的用户群，X360的大众化进程将因而难度大增；同理，开拓非玩家群的任天堂可能会发现越来越难说服人们掏腰包，虽然任天堂的软硬件都是走低价路线，但对于不接触游戏的消费者来说，恐怕没有多少闲情和闲钱用来购买自己本来就不了解的产品。



◀“499澳元即可太空旅行”，这是X360早期的一个广告，表明游戏可以用最低的价格获得最丰富的体验，这也是游戏能够在经济危机中逆势发展的理论依据，但在过于严重的经济环境下也许不再适用。

美国的这一场经济危机仅次于1929年的大萧条，它对于各行各业的深层次影响已经不可避免，美国游戏产业上半年高速增长，今年也许仍可以有不小的增幅，但这样的产业规模也许好几年内都无法重现……

GAME SPOTTING

负犬的远吠



如果你的生理年龄不超过80岁，目前和未来的几年将可能是你人生旅程中最凶险磨难的时期，全球性的金融危机就像正在不断倒塌中的多米诺骨牌阵，已经波及到世界的每个角落，几乎无人可以幸免……

9月间，全球性的金融危机全面爆发，由于对经济远景预期看淡和外来资本加速撤离等多重因素，导致了日本东京股市在当月跌穿了万点大关，创下了三十年来的历史新低，日本政府曾试图挽救空前低迷的股市，在一周内连续投入了7万亿日元以上的救市资金，然而却依然如泥牛入海般毫无起色。被许多玩家热切期待的TGS2008游戏展就在如此空前恶劣的世道中悄然开幕、黯然闭幕，除了略微增加的到场人数聊以慰籍以外，为期四天的展会几乎毫无亮点和话题，更有和田洋一为首的一班业界大佬们在现场脱口秀中煞有介事地集体发表了所谓“日本失败论”，TGS2008因此实质名归地成为了自创办以来最失败的一届展会。

文 Darkbaby　美编 心の永恒

关于TGS的缘起，完全可以说是当年日本第三方游戏开发厂商集体对抗任天堂的产物。自FC全面垄断TV游戏市场起，山内溥执掌的任天堂长期推行一强皆弱的排他性经营体制，严格控制第三方为其他厂商的硬件产品提供软件支持。由任天堂主导的日本电子玩具商联合营销协会“初心会”所举办的“NINTENDO SPACE WORLD”曾经是日本游戏业最大规模的综合游戏展会，顾名思义，这个由任天堂全力操办并旨在推广宣传任系软硬件商品的展会当然不可能允许第三方展出针对其他硬件平台开发的产品，虽然一时盛况空前，却因其局限性和封闭性引起了第三方的暗中不满。

1995年，在索尼和世嘉的授意下，由当时最大的第三方厂商Konami社长上月景正出面发起成立了“日本电脑娱乐供应商协会”（CESA），并于次年成功举办了TGS1996。TGS1996成为了当时PS和SS等非任天堂系主机最佳的宣传舞台，Square在会场赠送PS版《FF Ⅶ》体验版更成为了一时话题焦点。任天堂对于第三方厂商的集体“反叛”虽然极其愤怒，但也已无力回天，自吹自弹的NINTENDO SPACE WORLD和TGS唱了几年对台戏，虽然并不落下风，却也因成本过高不得不宣布终止，由此进一步展现了业界势力图的兴替。任天堂虽然迫于大势成为了CESA会员，但对于TGS游戏展始终抱着坐观成败的消极态度，是时恰逢索尼在业界一呼百应的全面鼎盛之时，心高气傲的任社怎甘心沦为垫场的配角?

毫不夸张地说，TGS2008已经成为日本游戏产业一个里程碑式的拐点标志物，虽然任天堂依然拒绝出展，但该厂商的影响力却覆盖了全场，NDS和Wii的出展作品数量和规模均占据了压倒性优势，TGS的最高游戏大赏颁给了《Wii Fit》、宫本茂荣膺首届“经济产业大臣奖”、Capcom的Wii独占游戏《怪物猎人3》的展台获得全场最高人气……对于今时今日的景象，恐怕昔日利益争衡的双方都始料未及。对于时下任天堂咄咄逼人的日出之势，Square Enix等第三方名门亦是别样滋味在心头。由SE社长和田洋一等人抛出的“日本失败论”更是丝毫经不起推敲，或许在他们眼中土生土长在京都的任天堂确然已经算不上是纯粹的“日本厂商”。我们且不论任天堂在硬件事业上取得的辉煌成就，该社在本轮主机大战中游戏发行也取得了历史性的突破，Wii和NDS的第一方游戏发行量达到了2.7亿套，超过了Activision和EA的总和，已经连续三年名列全球游戏发行冠军，这个桂冠曾经被欧美游戏发行巨头EA牢牢把持了近十年之久，这不能不说是日系厂商的一个历史性大突破。真正的失败者，或许是那些热衷于翻炒冷饭和改编日本动漫而不思进取的第三方厂商。

笔者至今还清晰记得1997年《FAMI通》曾经刊登的一则反映当时业界实态的四格漫画：某著名游戏开发会社的社长趾高气扬地高坐在会客室的沙发上抽着雪茄，而硬件厂商们则毕恭毕敬地等候在门外寻求支持。在三足鼎立的32位主机时代，以Square为代表的第三软件厂商确实拥有着颠倒乾坤的实力，硬件厂商们为了获取商业竞争的主动权，不得不低声下气地趋奉拉拢，甚至连制订硬件规格也要事先知会协商。日本的第三方软件厂商们之所以眷恋索尼称霸的时代，除了索尼曾经给予过的种种优厚待遇外，另外一个心照不宣的共同理由或许就是因为索尼的软件开发实力始终无法独撑门面，第三方的支持始终就是索尼在游戏产业成败的关键。维持主弱仆强的局面，显然远比尊奉一个强势霸主更具备回旋余地，而如今任天堂的实力已经远非第三方们所能够遏制。任天堂目前已经有足够底气继续对第三方厂商秉持“来者不拒、去者不追”的矜持，而众叛亲离的索尼也已经清醒意识到了第三方的不足信凭，转而着力强化自社的软件开发实力。即便是财大气粗的微软，亦不再是无的放矢的胡乱撒钱，开始有针对性地寻求进一步支持。随着TV游戏产业的市场急速扩大，第三方软件对于市场的推进力将进一步减弱，硬件商品的成败往往取决于厂商对于市场流行趋势的把握能力，主客之位已然完全易势。

就在全球经济陷入严重衰退的动荡时期，任天堂却在9月初大幅上调了财年营收预期，2008财务年度的销售额将突破2万亿日元，比之前的预测提升了11.1%。年度利润总额更是提升了26%，将达到4100亿日元（约37.6亿美元）。该社预计Wii的累计出货数量截止本财年内将达到4450万台，而NDS的累计销量更会突破一亿大关。根据Bloomberg财经新闻的最新报告显示：任天堂将成为日本东京证券交易所十大



■《怪物猎人3》成为本届TGS人气最高的游戏

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

权重指标股中惟一一家上调年度利润指标的企业，其逆势向上的成长性令广大同行为之震惊。与之相对照，由于受到汇兑损失和经济不景气导致产品销售下滑，索尼集团在10月24日下调了2008财务年度的销售额和利润预期，全年营业额较原定目标下调2000亿日元，为9万亿日元(较前一年度增长14%)，净利润也下调900亿日元，成为1500亿日元(同比下降59.4%)。由于索尼一直推行中高端品牌的商业战略，全球性的经济危机将给该社的经营业绩造成沉重打击，虽然索尼并没有调降游戏事业的销售目标，但大多数经济分析师都对PS3的市场前景表示了悲观。经营业绩的一进一退，充分体现了任天堂和索尼两个宿敌间实力的消长，在如今的逆境中，索尼已经很难有底气与任天堂和微软大打价格战，未来的竞争局势将进一步严峻。TGS2008曾经被视为索尼进行战略大反击的主战场，但其疲软的表现却令广大第三方和玩家支持者们大失所望，该社仅发表了《恶魔之魂》一款PS3新作。失去了广大第三方全力支持，索尼犹如落魄荒野的帝王一般虚弱无力。第三方名门对于时势的急遽变化自然洞若观火，TGS2008几乎成为了宣告索尼阵营分崩离析的总清算场，Koei闪电发表了Wii版《战国无双3》，NBGI则决定将PS3独占发行的街机超人气大作《铁拳6》跨平台至X360，此外NBGI还高调宣布“《传说》系列”下一款旗舰级最新作确定于Wii平台推出。日本晨星证券在TGS2008闭幕后对Konami公关部门进行了采访：据某官方发言人称Konami未来将进一步强化跨平台游戏开发，《MGS4》的跨平台问题也会在考量范围内。

Square Enix社长、同时也身兼CESA协会会长的和田洋一近日在接受《日本经济新闻》专访时针对“游戏产业的破坏和闭塞”再次发表了高论，他表示目前日本游戏产业的情况越来越严峻，包含了开发成本越来越高、欧美技术力远超日本、创意钝化等种种隐忧，为了再度刺激日本游戏产业的活力，他认为日本游戏产业必须进行大重整，他强烈支持日本游戏公司进行合并以加强实力。

我国国内网络上曾有人把Square Enix戏称为“毒瘤”公司，事实上这家曾经的中流砥柱近年来的作为确实堪称日本游戏业界的“毒瘤”，而由这样一家不思进取厂商的社长担任行业协会的领袖，更是莫大的悲哀。和田洋一的老生常谈似乎情真意切，实则完全不得要领。游戏开发成本越来越高原本就是过去以Square Enix为代表的厂商积极推行大作主义的积弊所致，开发软件成本的日益高腾已经让这些过去坚信大投入高产出的厂商不堪重负。然而和田洋一显然刻意忽略了这样的现实，NDS和PSP的大流行使得游戏开发成本明显下降，一些中小型厂商也有了足够的生存空间。对于部分做惯了五星级大餐的大手厂商而言，他们显然无法适应和中小厂商在同一起跑线的公平竞争，只能寻找一些冠冕堂皇的饰词。



■作为PS3屈指可数的新作之一，《恶魔之魂》的质量令人担忧。

至于近年来日益明显的技术力钝化现象，其根源在于过去日本第三方厂商因追求短期利益而过度专注于单一硬件平台，一旦出现了跨平台发展的大趋势，这些抱残守缺者便立时无所适从。Koei名誉社长襟川阳一在今年9月接受记者专访时曾无限怀念PS2时代，那时日本第三方厂商只需要集中资源为PS2开发游戏即可活得很滋润，而如今却要煞费苦心地为不同的机种配置不同的软件资源，襟川氏的看法充分表达了绝大多数日本第三方的心声，也清楚展现了失败和落伍的根源所在。日本厂商的技术力确实落后于欧美同行，然而技术力的落后绝对不是目前竞争不利的根本原因，事实上自ATARI2600以来日本厂商的技术从未超越过欧美，日本厂商当初无往而不利的制胜之道一直就是“创意”（任天堂今日的成功也来源于此），由于EA、Activision为代表的欧美厂商率先完成了游戏开发的现代工业化改造，全球化的市场体系进一步放大了日本厂商技术力停滞的窘态，而创意的枯竭更令其完全丧失了竞争的先机。面对连年推出突破性新作的欧美同行，日本厂商目前赖以维持门面的还是《FF》、《MGS》、《铁拳》等十数年前的老招牌，近年来几乎未曾涌现出任何具备全球性影响力的力作。对于创意枯竭的根源，Square Enix显然就是最佳的注脚，这家厂商为了追求商业利益的最大化，始终对翻炒经典旧作甘之如饴，曾经创造了把《FF1+2》短短不到四年间在不同硬件平台反复移植六遍的壮举。至于选择国民游戏《勇者斗恶龙IX》在NDS平台推出，也堪称旷古未闻的伟业，虽然笔者完全支持SE在携带平台制作“《DQ》系列”新作，但依然认为将正统新作在硬件机能低于前作平台规格的商业战略完全是荒诞不稽的，即便任天堂恐怕也更期待《DQIX》的归宿是Wii而不是NDS吧！

和田洋一大力鼓吹的日本企业合并重组，除了为先前恶意收购Tecmo失败找个台阶下以外，更可视为别有居心的示唆。近年来随着NDS和Wii的崛起，一些中小第三方厂商开始焕发出蓬勃生机，例如Level-5为NDS平台开发的“《莱顿教授》系列”取得了百万套的惊人销量，该社还成功实现了全平台发展，几乎在所有主流硬件都推出了高品质的原创作品。过去一直为SCE、Square Enix外包代工的Level-5，如今的创造力已经大有凌驾其上之势。反观SE近年在NDS平台的表现，大卖特卖的还是那些昔日名作的复刻重制版，原创新作的口碑和销量均不甚理想。除了Level-5以外，MMV、Atlus和Hudson等近年的表现亦相当不俗，在海外市场的发展也非常活跃，这些中小厂商的崛起显然也给原来的一线阵营造成了竞争压力。和田洋一所鼓吹的厂商合并，其意图在于组建超大规模的软件开发会社，一来可以提升和任天堂等硬件厂商讨价还价的实力，二则进一步通过市场寡占来维持原有的势力格局。总而言之，不过还是建立在少数大手第三方私利私欲上的如意算盘，不过由于日本大厂们各怀心事，和田洋一的巧梦恐怕终将成虚话。我们完全有理由相信，在不远的将来，日本十大软件发行商排行榜将会出现一些新面孔，自然的优胜劣汰是产业健全发展的必由之路。

企业的购并重组当然也是日本厂商摆脱困境的一条积极出路，但如果不以产品互补性为首要考量，仅仅以品牌和企业规模着眼进行所谓的强强联手式的合并，很可能会因资源重叠造成合并成果的下降，并可能因此对游戏产业造成无形的损失，过去Square和Enix所谓的天作之合或许就是典型案例。日本厂商或许更应该把眼光放在海外，借目前欧美经济衰退的契机积极寻找购并目标，尽快完成全球市场化的布局。

关于和田洋一等若干日本业界大佬的奇论怪论，充其量不过是负犬的远吠，恐怕和者甚寡，亦无补于事……



▲独得多个大奖的宫本茂成为“经济产业大臣”。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年10月6日～2008年10月12日

1 超时空要塞 王牌边界 PSP

NEW

マクロス エースフロンティア

■NBGI■2008年10月9日发售■动作■4800日元



继承自《高达 战斗领域》的成熟系统让本作的素质得到了保证，而大量体现原作内容的游戏场面和各种被玩家所熟知的变形战机加入则为游戏锦上添花。战斗的爽快感与火爆场面层出不穷，尤其是热血的音乐和“坂野马戏团”式的导弹发射效果更是足以让玩家们感动。

本周：103 676 套　累计：103 676 套

2 口袋妖怪 白金 NDS

上周1位

ポケットモンスター プラチナ

■Nintendo■2008年9月13日发售■角色扮演■4800日元



“怪物级软件”的长期热销让本作继续停留在前三的位置，除了怪物的收集与交换仍然是众多FANS为之狂热的主要原因，为了回馈所有玩家的热情，官方还推出了限定的怪物和道具配合夏季推出的动画版进行宣传，有需要的玩家可以通过Wi-Fi网络下载这些特典内容。

本周：85 880 套　累计：1 681 150 套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↑3	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 48992套 ◆累计 823087套	NDS
↓4	真·三国无双5 特别版 真·三国无双5 Special	■2008年10月2日发售 ■Koei■动作	◆本周 47633套 ◆累计 157291套	PS2
↓5	超级机器人大战Z スーパーロボット大战Z	■2008年9月25日发售 ■NBGI■策略角色扮演	◆本周 23194套 ◆累计 449314套	PS2
↓6	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 16466套 ◆累计 2681137套	Wii
↑7	马里奥赛车Wii マリオカートWii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 9523套 ◆累计 1750962套	Wii

8 实况力量棒球大联盟3 PS2

上周6位

实况パワフルメジャーリーグ3

■Konami■2008年10月2日发售■体育■6800日元



游戏收录了2008年最新的选手资料，并且为了突出比赛的紧张感，还同时备有日文和英文的双语解说。除了传统的对战和球队经营等模式外，全新的“职业生涯模式”允许玩家选择一名选手体验20年间不断晋级的成就感，而通过输入对应的密码还能获得之前作品出现过的选手。

本周：8 196 套　累计：25 817 套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↑9	龙珠DS ドラゴンボールDS	■2008年9月18日发售 ■NBGI■动作冒险	◆本周 8134套 ◆累计 122746套	NDS
↑10	大合奏！兄弟乐团DX 大合奏！バンドブラザーズDX	■2008年6月26日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 7729套 ◆累计 380917套	NDS

时隔5年之后再推出续作的“《超时空要塞》系列”成为了本周的销量冠军。能获得如此的成绩，除了原作漫画所累积的超高人气外，近期才开始播放的动画《超时空要塞F》也起到了不小的促进作用，尤其是游戏中收录了动画中很多经典的背景音乐，当玩家在游戏中达成一定的完成度后还可以在出战时自行更换。主机硬件方面受即将推出的新型掌机影响，大多数玩家仍然处于观望状态，整体销量较上周继续减少。

2008年10月13日～2008年10月19日

1 Wii Music Wii

NEW

Wii ミュージック

■Nintendo■2008年10月16日发售■音乐■5800日元



游戏最大的乐趣就在于即使你不具备任何乐理知识，只要使用手中的双节棍手柄就能演奏出让人陶醉的天籁之音。除了不可或缺的收集要素外，利用游戏中超过60种的乐器，你还可以在自己所建立的舞台上进行表演，并利用游戏自带的录像功能来随时回味这些精彩瞬间。

本周：91 638 套　累计：91 638 套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
→2	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 72470套 ◆累计 1753620套	NDS

3 勇者别嚣张 or2 PSP

NEW

勇者のくせになまいきだor2

■SCE■2008年10月16日发售■策略■3800日元



随着勇者和怪物数量的增加，新作中玩家所需要关心的并不只是怪物间食物链的成长关系，某些时候还需要考虑到满足特定条件怪物才能发生变异的全新设定。游戏的难度还是一如既往的高，但很多贴心的小提示却便于玩家更好地把握全局，并及时地作出最正确的应对措施。

本周：58 806 套　累计：58 806 套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↓4	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 51504套 ◆累计 874591套	NDS
NEW 5	卡片召唤师DS カルドセプトDS	■2008年10月16日发售 ■SEGA■桌面棋牌	◆本周 50374套 ◆累计 50374套	NDS

6 机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS PS2

NEW

机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ

■NBGI■2008年10月16日发售■动作■6800日元



游戏中玩家不但可以使用4名主人公不同的视点来体验完全原创的故事情节，穿插在其中由动画版创作团队制作的全新动画自然也成为了吸引FANS的最大亮点。除此之外，玩家还可以操作游戏中出现过的机体和人物来挑战各种任务，甚至和好友来场华丽的对战。

本周：43 175 套　累计：43 175 套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	机种
↓7	真·三国无双5 特别版 真·三国无双5 Special	■2008年10月2日发售 ■Koei■动作	◆本周 27170套 ◆累计 184461套	PS2
↓8	超时空要塞 王牌边界 マクロス エースフロンティア	■2008年10月9日发售 ■NBGI■动作	本周 25764套 累计 129440套	PSP
↓9	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 18305套 ◆累计 2699442套	Wii
↓10	超级机器人大战Z スーパーロボット大战Z	■2008年9月25日发售 ■NBGI■策略角色扮演	◆本周 12629套 ◆累计 461943套	PS2

本周最值得关注的无疑是日版PSP-3000的发售了，由于之前官方已经针对新型主机的特色功能进行了宣传，所以首周接近16万的销量也打破了硬件销量榜长期稳步发展的局面，将其他机种的销量远远抛在了身后。另一方面，由于主机发售的同时并没有新作推出，和PSP-2000在发售前就有《危机之源 最终幻想Ⅶ》造势形成了极大的反差，所以实际的销量和当时的26.6万比起来还是有明显的差距。

数字风云榜 卡片召唤的传说



▲国内玩家最早接触的应该是在PS上推出的系列第二款作品。

各具属性的卡片在游戏规则中衍生出无穷的战术对于热衷于卡片游戏的玩家来说应该是获得乐趣的最大原因之一。而这种喜闻乐见的游戏方式，在日本本土自然拥有很大的市场，甚至在某些经典游戏系列中还会作为迷你游戏出现，让大家在游戏的主线情节之外体验到不同的收集与思考乐趣。和在国内玩家中颇具影响力的"《万智牌》和《游戏王》等系列"相比，了解"《卡片召唤师》系列"的玩家可能会相对少一些，而这款最初于1997年由SEGA开创的全新卡片游戏系列，在经过10余年的发展后，最终还是再次回到了SEGA的旗下，在NDS上继续散发着属于自己的独特魅力。

虽说是卡片游戏，但是系列的玩法却和大家固有的概念存在着比较大的差别，比较通俗地来说，游戏的整个过程更像是我们熟悉的"《大富翁》和《富豪街》系列"，玩家需要和对手在同一个地图上通过买卖土地来征收"过路费"，而对于拒交的情况，过路的一方可以使用目前手中的卡片召唤出怪物来和驻守在土地的怪物进行战斗，此时卡片对战游戏的精髓才得以体现。而也正是由于这两种游戏方式的完美结合，比其他同类游戏平添了几分变化，所以系列才得到了大多数玩家的认同，并在不断推出的续作中将系统进行完善，在曾经的主流游戏平台上都创造了超过百万的傲人成绩。

除了家用机游戏外，在手机通讯业相当发达的日本，系列作品也曾于2006年在手机平台上推出过，并且玩家不能忽视的另一个方面就是游戏的配乐，从系列初代由古代祐三(曾参与的知名系列有《伊苏》和《世界树迷宫》等)创作的游戏音乐吸引了众多玩家的关注后，这几乎已经成为了系列的一个优良传统，并一直保持至今，感兴趣的玩家不妨找来这些动听的旋律仔细品味一番。


▲游戏的战斗画面和其他卡片游戏比较类似，使用各种魔法和陷阱卡可以为自己的怪物附加各种有利的效果。


▲2007年官方为了纪念系列诞生10周年所推出的"特制地图"，只有持有PS2版《卡片召唤师Ⅱ 扩展版》的玩家通过网络下载才能得到哦。

系列作品一览

游戏名称	厂商	发售日	平台
卡片召唤师	SEGA	1997.10.30	SS
卡片召唤师 扩展版	Idea Factory	1999.5.1	PS
卡片召唤师 扩展版+	Idea Factory	2000.11.30	PS
卡片召唤师Ⅱ	Idea Factory	2001.7.12	DC
卡片召唤师Ⅱ 扩展版	SEGA	2002.9.26	PS2

2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	10月6日～10月12日	10月13日～10月19日
1	PSP	2 981 807台	23 901台	159 816台
2	NDSL	2 461 996台	31 914台	29 839台
3	Wii	2 301 774台	22 877台	26 024台
4	PS3	700 764台	5 734台	4 725台
5	PS2	369 396台	6 982台	7 261台
6	X360	209 160台	7 763台	7 856台

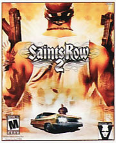
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年10月12日～2008年10月18日



1 黑道圣徒2 X360

Saints Row 2

■THQ■2008年10月14日发售■动作■上周排位：－

游戏的基本系统延续了初代的设定，不过却对肆意破坏的场景和多人之间的乱斗进行了大幅度强化，尤其对于玩过前作的玩家来说感受会更加深刻。和单机由AI控制的同伴经常发傻的情况比起来，双人合作过关才能完全体现出游戏的精髓，有条件的玩家一定要尝试一下。

本周：282 667套　累计：282 667套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	死亡空间 Dead Space	■EA■2008年10月14日发售 ■动作射击■上周排位：－	◆本周 243312套 ◆累计 243312套	X360
3	海豹突击队 对峙 SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	■SCE■2008年10月14日发售 ■动作射击■上周排位：－	◆本周 210781套 ◆累计 210781套	PS3
4	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 160243套 ◆累计 2759212套	Wii
5	死亡空间 Dead Space	■EA■2008年10月14日发售 ■动作射击■上周排位：－	◆本周 133204套 ◆累计 133204套	PS3
6	FIFA 09 FIFA 09	■EA■2008年10月14日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 98771套 ◆累计 98771套	X360
7	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：5	◆本周 92265套 ◆累计 3495135套	Wii
8	黑道圣徒2 Saints Row 2	■THQ■2008年10月14日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 87383套 ◆累计 87383套	PS3
9	FIFA 09 FIFA 09	■EA■2008年10月14日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 75372套 ◆累计 75372套	PS3
10	NBA 2K9 NBA 2K9	■Take2■2008年10月7日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 63708套 ◆累计 199747套	X360

2008年10月19日～2008年10月25日



1 神鬼寓言Ⅱ X360

Fable II

■Microsoft■2008年10月21日发售■动作角色扮演■上周排位：－

高自由度的流程和数量繁多的任务非常适合热衷于美式角色扮演游戏的玩家，尤其是其中结婚生子的设定更是受到了众多玩家的追捧，能够满足不同人群的各种恶趣味。游戏最大的缺点是相对薄弱的剧情，虽然可以选择善良和邪恶路线，但总让人觉得在平衡性上存在很大的问题。

本周：705 162套　累计：705 162套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 168419套 ◆累计 2921631套	Wii
3	小小大星球 Little Big Planet	■SCE■2008年10月27日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 164434套 ◆累计 164434套	PS3
4	孤岛惊魂2 Far Cry 2	■SCE■2008年10月21日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 116358套 ◆累计 116358套	X360
5	摇滚乐队2 Rock Band 2	■EA■2008年10月19日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 102436套 ◆累计 102436套	PS3
6	Wii Music Wii Music	■Nintendo■2008年10月20日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 100289套 ◆累计 100289套	Wii
7	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：7	◆本周 93777套 ◆累计 3588912套	Wii
8	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶 Midnight Club: Los Angeles	■Take2■2008年10月20日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 79361套 ◆累计 79361套	X360
9	摇滚乐队2 Rock Band 2	■EA■2008年9月14日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 78092套 ◆累计 604707套	X360
10	黑道圣徒2 Saints Row 2	■THQ■2008年10月14日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 76330套 ◆累计 367536套	X360

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价



临近圣诞档期，各种游戏也是蜂拥而至，无论是口味多么挑剔的玩家，其中必定有一款可以征服你的游戏。X360年度巨作《战争机器2》自然是其中最耀眼的一款游戏。或许是之前了解了太多游戏资讯而破坏了新鲜感，或许是我们对它的期望太高太高了，所以最终本刊3位编辑虽然对这款游戏赞不绝口，但经过细细品味后还是都给了9分。而像《死亡空间》、《神鬼寓言II》这两款大作也都仅差1分而未进入“黄金珍藏”的行列。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×5

战争机器2



推荐玩家人群

●前作的支持者。●热爱打枪游戏的玩家。●喜欢和朋友一起并肩作战的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■这是绝对属于男人的游戏。

纱迦

系统和玩法与一代相比几乎没有变化，单机模式的关卡设计令人满意，玩家好像在亲身出演一部大片。剧情就让我们现在就对3代充满期待，合作过关以及持久战让下线玩家也能享受多人的乐趣。游戏各方面都比2年前的一代有进步，不过进步不算太大，再也没有一代那种独领业界风骚的感觉了。

多边形

与游戏画面的略有进步相比，游戏内容比前作有着几何倍数的增加，光是第一关就可以把前作给比下去了。宏大开阔的场景，潮水般的兽人兵团，硕大无比的巨型怪兽，再加上上天入地的游戏方式，让人大呼过瘾！惟一的缺憾是BOSS战还不够多，但紧凑的流程设计会让你不知不觉就通关了。

Gouki

可以说是前作的一个超级强化版，你在前作中获得的各种体验都在本作中有变本加厉的进化，大乘物、大场面、大爆炸、大落差、巨大敌人、巨大挑战！甚至在某些关卡观众能够获得与玩者同样的震撼！部分场景的画面表现力简直可以让你从沙发上跳起来！四人合作的持久战模式强烈推荐，小队战最高！

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Epic Games■Gears of War 2■动作射击■2008年11月7日■1～5人■无对应周边

死亡空间



推荐玩家人群

●喜爱恐怖气氛的玩家。●喜爱《DOOM3》的玩家。●有一定心理承受能力的玩家。

热血推荐　总分 26

■彻底击溃你的心理防线。

火云

尽管游戏中存在了太多向《DOOM3》致敬的地方，但是仍然不妨碍它成为同类作品中的经典之作。游戏制作得非常用心，完成度也很高，从菜单界面到武器设计都体现出了制作小组不凡的想像力。整个流程中强烈的孤独感一直伴随着玩家。如果能够在谜题和BOSS战上再下些功夫，那就完美了。

多边形

由于操作系统基于某大作修改而来，所以玩家可以很快上手，而别致的界面设计又让人耳目一新。游戏有着一个相当引人入胜的故事，而武器与装备的改造与升级方面也有着多样的变化，刻意渲染的恐怖感有时候真的会吓人一大跳。不过游戏任务的重复性太高，而且往往是在重复的场景里跑来跑去。

ACE飞行员

仅凭游戏的界面就会让你发出赞叹。独特的场景风格以及营造出的太空的孤独感让这款游戏在氛围上就先声夺人。本作在系统和玩法上借鉴了一些经典大作，这样也导致缺乏新鲜感。如果本作能在战斗细节方面再丰富一些，游戏模式再多一些，二周目的敌人配置再改变一下，那值得我反复去游戏。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■Dead Space■动作射击■2008年10月13日■1人■无对应周边

神鬼寓言II



推荐玩家人群

●喜欢和朋友一起玩游戏的玩家。●喜欢卡通幽默风格的玩家。●想要自己决定自己命运的玩家。

热血推荐　总分 26

■值得每个人体验的童话世界。

丁丁

游戏为我们营造了一个高度自由而又自成体系的童话世界。无论角色的对话还是细节的设计都体现出特有的幽默和生动。游戏中的任务比较丰富，战斗系统做的比前作有明显的进步，双人合作也很有趣。不过玩起来感觉游戏的难度设置得过于平易近人了。它要强调互动的感觉和自由选择，冲淡了主线故事。

星夜

《神鬼寓言II》不愧是被称为“中世纪版《GTA》”的巨作，在游戏世界的规模以及细节的丰富程度上令人惊叹。用狗来提供指引的新颖系统令人满意，游戏中处处充满典型的Lionhead式幽默感。冒险的种类丰富多样，配合美丽的画面与动听的音乐，如果能在剧情和角色刻画上再多下点工夫就更完美了。

多边形

完全中文化的新派美式动作角色扮演类的典范之作。超巨大的世界有着令人惊叹的细节设定，光是在地图上和NPC发展关系就足以谋杀大量游戏时间。任务也是多到令人发指，而且变化很多，不会让你觉得厌烦。善与恶的路线发展也完全由玩家自由选择。不过游戏的难度过低让铁杆FANS有些失望。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Lionhead Studios■Fable II■动作角色扮演■2008年10月21日■1～2人■无对应周边

DJMAX携带版 酷懒之味



推荐玩家人群

●喜欢韩风舞曲的玩家。●落下型音乐游戏玩家。●对于酷眩时尚比较敏感的小P一族。

热血推荐　总分 24

■2键休闲，4键娱乐，6键挑战。

胜负师

系列在PSP平台推出的第三作，保留了前两作的人气曲目，另外8首为韩国音乐组合“酷懒之味”的歌曲，乐曲数量上无优势，其大部分容量用于更酷更眩的背景动画。系统在2代基础上进行了改良，俱乐部模式比前作设计更丰富多彩，虽然有很多设定照顾了新手，但难度设置依然有不合理的地方。

九兵卫

1年多的时间没有白等，这次新作果然更炫了！新增的歌曲趋向于比较明快的节奏，不少采用3D动画渲染的MV也让人眼前一亮。游戏的整体难度相较前作稳中有升，俱乐部模式既适合新手，后期的高难度任务也十分具有挑战性。之所以要扣2分是因为更加期待随后推出的“黑色广场”版本。

玛娜

MV还是一样的华丽，歌曲还是一样的好听，游戏还是一样的杀时间，同时也有不少改变让人感到眼前一亮。任务模式是改变最大的地方，变成了类似于过五关斩六将式的俱乐部模式；为了照顾新玩家还出现了简单的2键操作，另外，在演奏时摇动摇杆的手感有所变化，更接近于DJ的打碟效果。

■PSP■UMD■Pentavion■DJMAX Clazziquai Edition■音乐■2008年10月24日■1～2人■可与前两作联动

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐，由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

葛叶雷道对阿巴顿王



推荐玩家人群

●“《恶魔召唤师》系列”FANS。●喜欢研究仲魔的玩家。●金子一马的铁杆。

热血推荐

总分 24

■恶魔召唤师的再度活跃。

九兵卫

虽然用次世代的眼光来看这款 PS2 后期的角色扮演游戏大作可能会觉得有点过时，但本作的整体素质确实令人满意。新作中支持 2 名仲魔同时参战，战斗节奏变得更快。恶魔对话与仲魔合体方面延续了系列的优良传统，流程中不少地方还要利用仲魔的技能来解谜，这些都是值得我们去仔细研究的。

玛娜

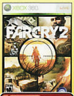
大正时代独特的氛围依旧非常迷人，充满了谜团的剧情也相当引人入胜。在修改了前作的各种不足之后，本作的素质有了不小的提高，游戏中可以同时召唤两名仲魔，而且恶魔对话重新归来，登场恶魔的数量达到了前作的两倍，恶魔合体的特技可以由玩家自由选择继承，而且还有厚道的多结局。

晴天

游戏在保留系列作品特色系统的基础上，主要在战斗系统上追加新的要素，不但战斗中需要借助仲魔的能力来攻击敌人的弱点，从而夺取敌人的 MAG 来施展连续的强力攻击，能够同时召唤 2 名仲魔也让玩家在队伍的编排上有了更大的发挥空间，从而跟有针对性地去收集和培养仲魔。

■PS2■DVD-ROM■Atlus■葛叶ライドウ对アバドン王■角色扮演■2008年10月23日■1人■无对应周边

孤岛惊魂 2



推荐玩家人群

●喜欢高自由度游戏的玩家。●追求真实感的玩家。●想欣赏非洲美景的玩家。

热血推荐

总分 24

■孤胆杀手的非洲之旅。

丁丁

次世代的硬件水准已经让更多的制作组可以制作出足够自由和广阔的世界。这款主视角射击游戏同样也在做这样的尝试，并且具有相当的水准。游戏中你可以以多样的方式来完成任务，有丰富的载具和广阔的地图。如果你喜欢事先侦察，思考战术，然后再作战的方式，那本作就非常适合你。

多边形

游戏的任务进行方式大幅自由化，并且任务中可自由探索的地图范围也扩大的许多。游戏单机任务就至少要 30 个小时以上才能全部完成，绝对可以让你玩到饱。游戏中的奖励与升级系统也挺有新意，而自带的地图编辑器更是无限地扩展了游戏深度。不过任务多了就难免有些重复与单调。

Gouki

多角色的设定以及游戏本身丰富的内容让本作单机模式的游戏时间“令人发指”的长，新颖的开放式游戏机制也让玩家更加自由；游戏强调的天候变化以及物理引擎均有出色的表现，完善的地图编辑器也让你“想怎么玩就怎么玩”。不过游戏过多注重驾驶部分，让游戏的很多时间都浪费在去目的地的路上。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Ubisoft /Ubisoft Montreal ■Far Cry 2■主视角射击■2008年10月21日■1～16人■无对应周边

恶魔城 被夺走的刻印



推荐玩家人群

●系列的狂热支持者。●动作游戏达人。●执着于地图探索率的玩家。

总分 23

■自古红颜多薄命。

晴天

或许是由于本作采用了女性角色作为主人公，所以在战斗时的脆弱和敌人的强大让游戏的难度较之前的作品有了明显提升，对于新玩家来说上手比较困难。全新的“刻印吸收系统”在一定程度上限制了玩家能够使用的攻击方式，尤其是 BOSS 战时必须多尝试几次，摸清敌人的攻击套路才能顺利过关。

多边形

玩家喜闻乐见的“月下”风格的又一次重现。刻印系统可以看到一些“白夜”魔法、“晓月”战魂的影子，略显新意不足。同时因为此系统取代了武器装备，所以怪物身上的道具种类直线下降，物品掉落率也较低，以往刷道具的快感下降了不少。游戏整体难度较高，BOSS 战无伤成为了新的研究点。

炎骑士

游戏的系统与之前的几作相比有不小的变化，但总体的框架却依然没有跳出《月下》的标准。分散式的场景使得游戏本身不再局限在气氛压抑的城堡中。相比前一作，游戏的画面效果以及背景音乐的素质都有了大幅度提高，对于机能有限的 NDS 来说，从这一点上足以看到制作人的用心。

■NDS■卡片■Konami■恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印■动作角色扮演■2008年10月23日■1人■无对应周边

加雷特编年史 红辉的魔石



推荐玩家人群

●喜欢高难度游戏的玩家。●喜欢韩国游戏风格的人。●适合角色扮演狂热玩家。

总分 23

■PSP极具分量的角色扮演大作。

九兵卫

作为最传统的角色扮演类型游戏，本作的战斗难度不低，稍有不慎就会遭到全灭，而分配人物技能点也可以说是一个相当考究的地方。另外本作的剧情演出也很到位，总体来讲游戏在角色扮演范畴里算是上乘之作，无论你有没有接触过此类型的游戏都诚意向你推荐这款大餐。

晴天

游戏精美的画面和角色的各种动作以及台词都看得出来制作小组在细节上的用心。角色育成方面采用了“技能树”学习的方式，需要玩家通过战斗后获得的 SP 来学习各种技能，并配合获得的徽章来提升技能等级；会心连击需要玩家使用角色的普通攻击来进行连续攻击，比单一的选择指令更有趣一些。

玛娜

本作请来了“《天堂》系列”首席画师担任的人设相当出彩，无论是动画还是游戏画面都有不错的表现，是近期 RPG 中值得一玩的作品。游戏的策略性比较足，玩家通过 SP 修得技能，而 SP 是全队共有财产，如何投资是一个相当重要的问题，另外，由于有连携技的加入，配备的队员也很值得斟酌。

■PSP■UMD■SEGA/IRONNOS■ガーネット クロニクル〜红辉の魔石〜■角色扮演■2008年10月23日■1人■无对应周边

你的勇者



推荐玩家人群

●喜欢童话风格的玩家。●对探索地图有浓厚兴趣的玩家。●喜爱爽快战斗的玩家。

总分 22

■体现30分钟乐趣的角色扮演游戏。

晴天

游戏的整体风格清新可爱，根据剧情中的不同选择可以收集到很多“剧情片段”。战斗由于使用了双屏幕来进行表现，所以发动连携攻击时，不同的角色也会使用各种华丽的攻击动作，非常具有观赏性。游戏的支线任务同样丰富，完成一定数量后还有变化无穷的隐藏迷宫等待你的挑战。

玛娜

简单短小的冒险就是本作的关键词，本作和通常角色扮演游戏漫长的特点有很大的不同，整个故事被分成了很多章节，每个章节几乎都可以在 30 分钟左右完成，非常适合每天只能抽出一点时间来玩游戏的玩家。游戏的风格非常可爱，各种操作和菜单也经过了简化，不会给玩家造成任何不必要的麻烦。

九兵卫

本作的特点就是游戏剧情共分为 25 话，由于每话的长度比较短，因此游戏的总体节奏算是比较轻快，再加上战斗的爽快手感，使得游戏的趣味性大增，作为 SNK 为数不多的角色扮演游戏，厂商可以说是下了不少功夫。不过游戏有不少剧情都给人重复的感觉，应该说是一个遗憾。

■NDS■卡片■SNK Playmore■キミの勇者■角色扮演■2008年10月23日■1人■无对应周边

空中杀手 无罪王牌



推荐玩家人群

●模拟飞行射击游戏爱好者。●原作动画和小说的粉丝。●喜欢老式螺旋桨飞机的玩家。

总分 22

■不是《皇牌空战》的《皇牌空战》。

炎骑士

如果抛开依托《空中杀手》而制作的故事剧本，那么这款游戏就可以被视为“《皇牌空战》系列”的外传了。游戏本身的综合素质基本上可以达到PS2时代《皇牌》作品的水平，但体感操作的加入让游戏的代入感有所下降。强制的“自动导航”系统则是画蛇添足，使得飞行中的瞄准变得十分困难。

多边形

第一感觉就是简化版的《皇牌》。虽然想借体感操作模拟驾驶，但手部的操作没有实在感，导致手感发飘，需要一定的时间才能适应。空战场面虽然不够宏大，但缠斗的激烈程度却毫不逊色，而借助独有的飞行系统更是能打得极具观赏性。此外音乐方面非常出色，最后几关的气氛营造非常出色。

ACE 飞行员

由于本作是《皇牌空战》制作小组的最新作品，所以游戏带有浓厚的“皇牌味”。这对于喜欢射击游戏的玩家来说实在太熟悉了，导致新鲜感大幅度下降。本作将空战的氛围烘托的非常到位，似曾相识的关卡有时还会给人带来强烈的共鸣。独特的射击系统令人游戏难度大幅降低，击落敌人的成就感也降低了。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■Sky Crawlers:Innocent Aces■射击■2008年10月16日■1人■无对应周边

令旗所向



推荐玩家人群

●喜欢《逆转裁判》的玩家。●想看到战国武将们露出夸张神情的玩家。●想要寓教于乐学历史的玩家。

总分 21

■逆转的战国！

玛娜

游戏和《逆转裁判》的感觉相当相似，无论是音乐、充满特色的人物、夸张的表情和动作，还是那搞笑的台词都让人有种强烈的熟悉感，只不过将舞台从法庭换到了战场上罢了。游戏剧情比较有趣，虽然有不少关于历史的史实，不过即便是对日本历史或“《无双》系列”完全没有认识也可以玩下去。

九兵卫

这是由光荣旗下的ω-Force小组打造的以日本战国时代的关原之战为题材的文字冒险游戏，不少著名的武将都会在本作中悉数登场。除了正常的对话以外，玩家还需要在战场上使用“心眼”等计策来合理地排兵布阵才能赢得胜利。原创的说服模式比较有意思，有时会出现一些很搞笑的对话。

晴天

游戏的“战略部分”需要玩家对我方阵营的兵力、武将等情况进行调整，而且前往特定的地点或与角色都可以收集到各种关键信息，以便在战斗中说服敌将时起到关键作用。“合战部分”虽然是两军交战，但玩家却不能操纵我方的队伍，只能通过选择各种迎战的策略让战斗朝更有利于我方的方向发展。

■NDS■卡片■Koei■采配のゆくえ■文字冒险■2008年10月23日■1人■无对应周边

天诛 4



推荐玩家人群

●喜欢忍者题材游戏的玩家。●潜入游戏的爱好者。●硬派动作游戏爱好者。

总分 20

■当忍杀变得泛滥时……

炎骑士

潜入和暗杀这两个要素被抬到了更高的位置，这就是本作的最大变化，这使得玩家可以在敌人毫无察觉的情况下将其消灭，从而令爽快感和成就感大幅提高。但相对的，道具的效力被削弱，并且无法直接与遭遇的敌人砍杀，使得游戏的自由度有所下降。此外，单独分离出来的格斗战似乎有些不伦不类。

胜负师

若是《天诛》的老玩家，可能比较难接受Wii版的创新与改革，其实体感操作并不是最关键的地方，而是系统大换血式的革新把整个系列多年传承下来的基本节奏与乐趣都改变了，游戏在定位方面有需要斟酌的地方。画面的多边形缺损和忍杀设计缺乏想像力等问题，也让游戏过程缺少兴奋点。

ACE 飞行员

光看力丸和彩女的造型就让人感觉本作更像是个外传性质的作品。为了适应Wii特有的操作和更广泛的消费群，本作在系统上做了大幅度的调整，游戏难度及风格变得已经不再是那个原有的《天诛》。对于系列老玩家来说，本作除了游戏画面还算用心，我们没有看见它真的成长。

■Wii■DVD-ROM■FromSoftware■天诛4■动作■2008年10月23日■1人■无对应周边

AWAY 混乱的迷宫



推荐玩家人群

●迷宫探险游戏爱好者。●喜欢动作角色扮演游戏的人。●对高自由度的流程感兴趣的玩家。

总分 20

■小巧精致的迷宫探险游戏。

九兵卫

本作是一款可以自由设定角色的迷宫探险类游戏。游戏中的每一个迷宫都会随着时间流逝而发生变化，玩家任意选择适合自己的前进路线和方法。流程中有不少关键情报是有时间限制的，玩起来会带有一定的解谜成分。由于迷宫是上下屏连在一起显示的，所以切换过于频繁时会觉得有点不方便。

玛娜

本作在迷宫的设定上比较有特色，迷宫内部的构造会随着时间改变，将“混乱”这个主题很好地体现了出来，但是部分迷宫切换得过快会让人厌烦，没有达到预想的效果，在“不可思议迷宫”大系里算是比较平庸的一作。好在植松伸夫的音乐仍有相当高的水准，BGM和各个场景都配合得非常适合。

晴天

游戏中由于迷宫内部的构造会根据时间的变化而改变，所以玩家要想顺利通过迷宫的各个阶层解救被困的村民，过关的时间一定足够快才行。3D方式呈现的BOSS战非常紧张与刺激，如果玩家觉得不过瘾的话，还可以和好友一起挑战联机模式，借此获得一些强力的装备来攻克主线流程中的迷宫。

■NDS■卡片■AQ Interactive■AWAY シャッフルダンジョン■角色扮演■2008年10月16日■1人■无对应周边

Wii Music



推荐玩家人群

●另类音乐游戏爱好者。●喜欢与朋友一同分享游戏的玩家。

总分 16

■拿起遥控器，你就成了音乐家。

炎骑士

游戏本身的卖点并不在于跟随节奏按键的传统形式，而是允许玩家按照自己的喜好改编知名乐曲。这个创意让演奏的自由度大幅度提高，几十种乐器的组合可以创造出各种可能，和亲朋好友一起乱敲一通也是不错的体验。大概对于投入到这款游戏中的玩家来说，最大的不满就在于游戏重复可玩性太低。

玛娜

这次的创意虽然很有噱头，不过实际表现却并不如宣传的那么神，让玩家按照自己的理解改编名曲虽然很有参与性，不过实际效果还不如一个严格的评分系统更让人有挑战欲，之前所宣称的“不会玩音乐的人的入门教学”当然也就是摆个空架子而已，至于音乐教学?能培养一下乐感就是最好结果了。

九兵卫

尽管也是音乐游戏，但是本作的玩法和其他同类作品区别很大。大多数情况下玩家只要跟着音乐有节奏地打打拍子就可以了，操作时没有任何难度可言，对于一些平时不怎么接触游戏的人来说也可以轻松上手，所以适合与家人同乐。相反，如果苛求游戏所带来的成就感，那么你将体会不到太多乐趣。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Wii Music■音乐■2008年10月16日■1～4人■无对应周边

闘真伝

斗真传	TOMY	格斗
Wii 斗真传		日版
发售日未定	1～2人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

刚看见《斗真传》这个游戏标题的时候我的脑海随即浮现出1995年风行一时的街机格斗游戏《斗神传》，该游戏在当时的街机厅可以说是被玩家誉为格斗宝典，但其实这两个作品之间没有任何关系，应该说《斗真传》的世界观和人物设定都是彻底独立于《斗神传》。

另外说起TOMY这个厂商，我想大多数人都会想起这是一个知名的玩具制造商，不过涉足游戏领域的次数可以说是比较少，这次在Wii上公布的这款《斗真传》给人的感觉更像是一款传统的格斗游戏，不过游戏现在的开发进度只有20%，相信待游戏完成的时候会充分发挥Wii的性能给人眼前一亮吧。





莉莉丝

把斗次当亲哥哥那样敬仰的少女，被西路巴拐走后也得知自己要背负的沉重命运，使用的斗真器是“慕斯贝鲁黑幕”和“冰之短剑”。



进藤斗次

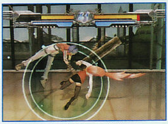
苍龙会的门下生，通过艰苦的修行成为斗真使者，使用的斗真器是“豪斩剑 白狼”。为了找寻被西路巴拐走的莉莉丝而参加真武节。



世界观

游戏背景设定跟我们所居住的世界并没有多大的变化，惟一不同的是这里不断地发生冲突，在此期间创造了数千亿件武器，就在这样的背景下，完美的制法和完美的技术再加上天文数字般的巧合诞生出这件完美的武器“斗真器”，之后每隔数十年一次在明朝的天空出现巨型十字架的时候，使用斗真器战斗的斗士们就会在壮大的“真武节”里展开激烈的斗争。

改变游戏节奏的特殊技能



▲使用特殊技能将可以扭转败局。

在《斗真传》里，每个人物都有属于自己的一项特殊技能，这些技能可以是“召唤”，“变身”或者是“武器转换”，当角色在战斗过程使用上述技能的时候就可以马上增强自己的能力，从而扭转战斗的不利局面。随着角色性能不同，每个人的特殊技能都不一样，如何发挥和利用好这项特殊技能将会是左右胜负的关键。

编出个性的连击

或许有些玩家在格斗连击上不得要领，但这也没关系，因为在本作中自带游戏连击系统。在这个连击编辑系统里，玩家可以在这里把复数的连续技组合在一起，这样就可以创造出只属于自己的个性连击。由于连续技之间的拼接并没有固定的限制，玩家大可以花些功夫编辑这些连击技，说不定这样就可以在战斗中使出无限连击哦。





▲使用自创的连击给予对手痛击。

充满变数的格斗系统

虽然本作是典型的格斗对战游戏，但如果你从没接触过该游戏类型那也无所谓，因为简单而流畅的攻防战就是《斗真传》的亮点之一，本作跟其它格斗游戏不同的是你无需记住复杂的出招指令，只需一个按键就可以马上使出华丽的连续技和必杀技。另外游戏的格斗舞台也设置了多种多样的机关，这些机关隐藏在舞台的四周，玩家如果想在战斗里出奇制胜可以好好利用这些机关。



▲变换莫测的战斗是游戏的亮点之一。

除了上述两名男女主角外，官方还公布了其他游戏角色，这些人除了是比赛的竞争对手外，有的还是跟故事核心有着密切的关系，这些人里面究竟会有谁会登上《斗真传》里的最强宝座呢？



©2008 TOMY

文 丁丁　美编 NINA



纯粹，这可能是你接触了《求生之路》以后脑海中最容易蹦出来的形容词。要知道市面上丧尸题材的游戏数不胜数，但和《生化危机》这样经典系列不同的是，游戏并没有在剧情和悬念上做过多的设计。它的目标直指玩家的游戏过程，这款主视角射击游戏就是希望每一个玩家在游戏时心中只有一个想法“生存下去”，并且体验到由此而产生的紧张和刺激的感觉。

《求生之路》是以制作“《反恐精英》系列”而为玩家所熟知的Turtle　Rock工作室最新的作品。就和《反恐精英》一样，这款游戏的概念非常简单，但如果关卡设计和平衡性能够完美的将求生和对抗的状态表现出来，它会是非常有潜力的一款主视角射击游戏。

求生之路		EA/Valve	主视角射击
X360	Left 4 Dead		美版
	2008年11月17日	1～4人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

最后的4个人

在游戏中只有4名性格各异人类的主角可选，他们是城市中最后的幸存者。而玩家将会扮演其中的一名来进行游戏。很多游戏都有合作这个概念，但在《求生之路》里，你不仅仅是可以和其他人合作，而是“必须”和其他人合作，危机重重的环境让个人英雄主义者的生存几率几乎等于零。在玩家进行单人模式时，游戏的另外3名角色会由AI控制。你们需要紧密配合一起行动。

正式的游戏中将会包括四个大型任务。每个任务中由5到6张地图组成。这些地图的场景会非常丰富，比如废墟一片的城市街道、火光冲天的大厦、郊外的小村、阴暗的下水道、废弃的地铁站、静谧诡异的医院，很多贴近现代都市生活的元素都被放到了游戏里，以增强玩家的代入感。

在这些场景中会有一些安全据点供玩家们进行存档、治疗和补给。而整个游戏的流程既不是完全的自由，也不是单线的。玩家在场景中可以自由地选择不同路线前进，不过在每个任务的最后，玩家都需要到达一个指定的地点，用无线讯号呼叫直升机的救援。在等待救援的过程中玩家们还需要协力抵抗一波又一波丧尸们的疯狂围攻。

游戏中最有意思的核心设定在于，一旦一名战友被丧尸围攻你最好尽快去进行火力掩护，否则战友死后会变成强力的丧尸掉过头来攻击你。如果你只顾着保住自己的性命，那么下一个丧尸可能就是你。在游戏里拯救战友就等于拯救自己，这种敌我快速变化的设计让游戏的变数很多。各种意料不到的状况外加为队友豁出性命的危机感会让每个玩家乐此不疲地投入一场又一场让人既爱又怕的逃亡之旅。



◀ 在寂静的郊外木桥上，幸存者们的前方将会潜伏着怎样的危险呢？





©2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead logo are trademarks and/or registered trademark of Valve Corporation in the United States and other countries.

BOSS级丧尸来袭！

如果你习惯了《生化危机》中颤颤巍巍、行动缓慢的丧尸，那么在《求生之路》里最好打起十二分的精神来。游戏中即便是普通的丧尸也有着超越于常人的运动能力，他们会像电影《28天后》中的丧尸一样可以快速奔袭、爬上铁管、跳过障碍、甚至是破窗而入。总之在废弃的都市里他们会对最后的4名幸存者进行穷追猛打，直到把玩家们变成自己的同类才会停手。

除了普通的丧尸之外，游戏还设计了5种BOSS级的丧尸。他们不但体型巨大，更有着各种特殊的能力。比如体型臃肿丑陋的Boomber，可以向幸存者喷吐有毒的粘液，从而限制幸存者们的移动。当你命中它之后，他还用会自爆来杀伤附近的玩家。而另一种丧尸Smoker可以吐出长长的舌头卷住幸存者的脑袋，然后将他们拧下来。这种丧尸会在房顶上伏击幸存者，并且可以把幸存者吊起来扔到僵尸堆里。

在游戏中4个幸存者相互配合，利用环境消灭它们会非常有挑战性和战略性。更有意思的是在多人模式中你也有机会扮演它们来和幸存者对抗，体验一番做一只拥有无比怪力的丧尸是什么感觉。玩家成为丧尸之后还可以利用场景中只有丧尸有能力攀爬使用的路径对其他玩家展开伏击或发起突袭。



■Tank是BOSS级丧尸中近战威力最大的，它可以用手臂将地面劈裂开来。



▲一旦同伴被丧尸扑倒，必须有同伴拉他才能起身，这一设计突出了同伴的合作性。

无处可藏？

不要以为游戏的场景是一成不变的，也不要指望会有现成的攻略给你指路。游戏里会有一个被称为“导演”的AI监视着你的一举一动。你，不过是被他玩弄于股掌之间的猎物而已。游戏中的敌人配置以及补给都会随机编排，在每一个安全据点存档时，“导演”会对玩家之前的战斗数据，弹药量、生命值进行评估，并决定在下面的关卡中如何给玩家制造更严酷的挑战。

整个游戏中玩家的弹药量以及补给会相当有限，如何合理的设置站位，交叉火力、互相援助是需要玩家在头脑中不断计算的问题。由于玩家的逃亡之路会动态的变化，所以在其他游戏中管用的“背版”会彻底失灵。



■四个幸存者可以在屋中散开站位，围剿丧尸。



▲一旦玩家变成丧尸后，夜视能力会大大增强，并可以做出扑咬等动作。

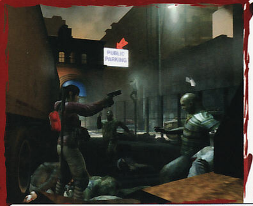


■除了枪械之外，还有燃烧弹等丰富的武器可选。

多人模式

游戏中的多人模式显然是这款游戏的精华所在，毕竟和真实的玩家在一起作战，和AI是完全不一样的感觉。目前官方公布的有合作模式、对战模式以及丧尸模式。

无论你是扮演幸存者还是丧尸，都可以通过耳麦或是字幕信息和其他同组玩家进行交流。实际上猎杀和逃生的战斗操作乃至战术思维都是完全不同的。无论是对抗双方的战斗方式（肉搏和射击）还是行动方式（跳跃和跑动）都比《反恐精英》中的反差更大。





强力设计团队 除了Turtle Rock工作室的原有游戏设计师之外，来自《光环2》和《光环3》的一些主力设计师也参与到了X360版《求生之路》多人模式的制作中。

卧底？RPG？子弹时间？这是赛车游戏的新生！



作为仅次于《GT赛车》的全球第二大赛车游戏系列，《极品飞车》源远流长，光是主系列正统作品至今就已推出了11部。比起《GT赛车》，《极品飞车》不追求真实性，但求爽快感，每年一款新作的快节奏推出速度使其很容易灵感枯竭，在去年的《极品飞车 职业街头赛》时就已经遭到恶评。而从2006年开始，EA已经安排了两个团队交叉进行系列新作开发，使得今年的《极品飞车 秘密行动》有了两年的开发周期，EA总裁John Riccitiello相信本作将成为《极品飞车》的一个全新起点！

极品飞车 秘密行动	EA	竞速
多机种 Need for Speed Undercover		美版
2008年11月17日发售	1人	59.99美元
本文内容对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

文 星夜 美编 NINA

性感打女Maggie Q倾情出演

与一般赛车游戏相比，"《NFS》系列"在剧情上所下的工夫为人称道。今年《极品飞车 秘密行动》更是会将这一优良传统发挥到极致。在本作中，玩家将会扮演一名卧底警探，在一位性感的联邦女探员Chase Linh的指导下，打入一个汽车盗窃集团内部，通过完成各种任务提高自己在集团中的威望。

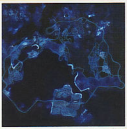
这样的情节听起来像是一款战术谍报游戏，很难让人与赛车游戏挂钩，不过你不要忘了上世纪八九十年代美国的众多警匪片总是习惯性地演化为激烈的街头汽车追逐，卧底的情节就是给本作的疯狂竞速提供一个大有搞头的背景，剧情部分则是采用近年来"《NFS》系列"已用得滚瓜烂熟的真人拍摄与CG相结合的过场动画，这次还邀请了好莱坞的特效工作室，使用电影《变形金刚》和《300》所用的"Magic Hour"特效技术，在画面色调上有一种午后的柔和、温暖的感觉。令广大华人玩家兴奋的是，这次女主角由香港新一代国际级"打女"Maggie Q（李美琪）出演。



■"Magic Hour"特效技术让本作真人实拍的过场动画呈现出独特的色调，与实际游戏画面也更为浑然天成。

160公里自由驰骋

本作将会把玩家带回到《热力追踪》的时代，也就是说，被警车追逐将会是本作的主题。更长的开发时间意味着本作内容将更充实。游戏带来了一个开放的世界，以虚构的城市"三城湾"（Tri-City Bay）为舞台，那里由四大地区构成，分为三座小城市，分别是黄金海岸山、日落丘和棕榈港，这些地区通过州际公路连接，道路总长度达160公里。玩家可以在这座城市里无拘无束地自由兜风，在此途中随时都可以调出一个GPS设备，然后直接进入比赛或者是汽车追逐战。本作将支持Xbox LIVE和PSN线上比赛，不过没有线下多人分屏模式。



▲这就是本作所在的"三城湾"，路线总长度达160公里。

©2008 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

子弹时间与RPG系统

本作的汽车操作手感也有所进化，更能感觉到汽车的重量感。负责游戏开发的BlackBox工作室专门研发了一个“英雄驾驶引擎”(Heroic Driving Engine)，让你在道路上更加轻巧敏捷，轻松实现高难度甩尾动作。在一般的赛车游戏中，镜头总是跟着汽车的前进方向移动，而本作的“英雄驾驶引擎”会在你进行180度大转弯时，将镜头固定在特定角度，呈现出电影般的视觉效果，做出超酷的特技动作后，还可以获得“经验值”。本作还加入了子弹时间的概念，虽然这种系统已经有些老套，不过确实为本作的演出效果增色不少。

本作最大的创新就是类似于RPG的升级系统，这对于赛车游戏而言无疑是惊人的创举。获得经验值后，可以将其分配到各种驾驶技能上，培养出具有不同能力倾向的主角。



本作的车体建模精细程度将达到系列之最，并且车体也会逐渐损坏。

游戏模式预览

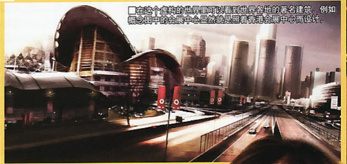
公路大战

Highway Battle

这是最基础的游戏模式，胜利条件是领先对手1000英尺。屏幕中有一条槽表示玩家与对方之间的距离。由于路上经常有相当大的车流量，因此玩家要时刻留意其他汽车准备变换车道时打的信号灯。本作还从《火爆狂飙》中吸取灵感，玩家可以利用路上的车流阻碍对手，例如制造交通混乱，让对手寸步难行。



游戏中将会加入更多的欧洲车，例如奥迪和保时捷。



在这个虚构的世界里可以看到世界各地的著名建筑，例如概念图中的会展中心显然就是照着香港会展中心而设计。

冲刺赛

Sprint Race

这是超级跑车的梦幻赛事，玩家可以驾驶游戏中速度最快的汽车在该模式中极速狂飙。用这些汽车以最高速度驾驶，大约可以在8分钟内环绕城市一周。



追击模式

Pursuit Mode

为了打入黑帮内部，就要证明自己是无恶不作的匪徒，因此在游戏初期会有很多与警察作对的任务，比如偷警车，这时就会招致至少6辆警车在后方拼命追逐。赛车任务的种类多样，由于是以偷车任务为主，而要保持汽车的价值，就要求保证偷来的汽车完好无损。由于本作的敌人AI极高，因此这将会是一件难度极高的苦差事，他们会不顾一切地将你撞翻，还有直升机在上空巡视，不断向其他警车报告你的去向，汽车出现一定程度的损伤，屏幕中就有相应提示。如果能够在保证所偷的车完好无损的情况下，造成警车和公共财产的破坏，还可以得到额外的分数，造成的破坏越大，得分越高。



警察不仅AI极高，而且随着剧情的推进，其AI还将不断提高。

栏目主持 晴天

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



今年的东京游戏展虽然实际公开的新作并不算多，不过即将在年末推出的大作也都纷纷公开了新情报，接下来的几个月无论是家用机还是掌机玩家估计都会忙得不可开交了。在看到本期杂短波的时候，相信也有不少玩家已经能够在自己所在地的电玩店看到 NDSi 的身影了，虽然破解仍然是大家比较关心的问题，但利用这段销售的特殊期尽早入手廉价的新型主机也是一个不错的选择。

太鼓之达人Wii

还原街机的爽快感受

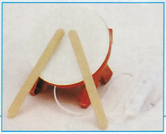
Wii 音乐 ■太鼓の达人 Wii ■日版 ■NBGI ■预定 2008 年 12 月 11 日发售

自从在 NDS 上使用触控笔对敲击太鼓的动作进行了模拟后，现在借助 Wii 独有的体感操作，我们终于能够实现接近于街机的游戏感受了。在这款系列最新的作品中，除了收录 70 首以上的人气曲目外，支持 Mii 形象的对战模式也是花样百出，热衷于音乐游戏的玩家千万不要错过本作哦。

［文：晴天］

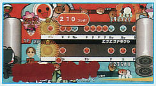
特殊的控制器

这款和游戏同捆的控制器从功能上非常接近我们在街机厅里看到的太鼓，先将 Wii 的遥控器手柄和其相连，然后根据游戏中不同的音符，分别敲击控制器的中心和边缘就能演奏出动感十足的乐曲。



卡拉OK伴侣

由于游戏的特殊性，以往的作品很多都只局限于 1～2 名玩家间进行游戏，如果你是作为旁观者的话，除了欣赏美妙的音乐，其实还想找点其他的事情来说。现在有了 Wii 版这个问题就被彻底解决了，为了突出“同乐”的特性，游戏在演奏歌曲的时候会很贴心地在屏幕下方显示出歌曲的歌词，这下旁观者只需要根据下方的歌词唱出歌曲就会让现场的气氛大大活跃起来，是不是非常有趣呢？



▶对战时使用道具也能干扰歌词的显示，赶快再熟悉一下自己拿手曲目的歌词吧。

Mii形象闪亮登场

作为目前喜闻乐见的游戏模式，这次的对战中玩家可以选择自己的 Mii 形象来参与比赛，而且还可以设定相应的规则来一分高下。当然只能单人游戏的玩家也不用垂头丧气，在曲目中仍然可以选择几位 Mii 形象来为自己伴舞，凑齐一家人的话就更热闹了。



▲对战的规则相当丰富，选择自己擅长的方面去击败对手吧。



▼家族伴舞队也是很专业的哦。

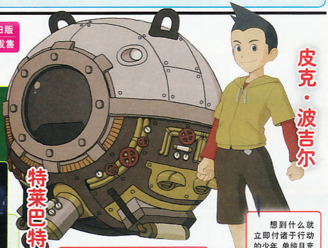
道具探索家

懵懂少年勇闯魔法王国

NDS 动作角色扮演 ■アイテムゲッター ～仆らの科学と魔法の关系～ ■日版 ■5pb ■预定 2009 年 2 月发售

［文：晴天］

作为 NDS 上又一款原创游戏，这次玩家将在魔法王国中扮演“发明家”的角色，利用有限的资源制造出各种强力的道具来突破冒险途中的重重障碍。大家平时所熟悉的手机、笔记本电脑、游戏机将在游戏中发挥至关重要的作用，平凡的主人公能否破除魔王的诅咒回到属于自己的世界呢？他的命运掌握在你的手中！



特莱巴特5号

皮克父亲所制造的神秘机械，也正是因为它的暴走才将皮克传送到了未知的魔法王国。看来要想回到自己的世界，就要想办法修好它才行。

皮克·波吉尔

想到什么就立即付诸于行动的少年，单纯且充满正义感，在来到魔法王国后莫名其妙地被当成了传说中的“英雄”。

游戏的特色系统

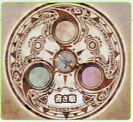


获取材料 和以往同类游戏不同的是，虽然游戏中会有杂兵出现，但是玩家通常都不需要击败它们，只要能通过其他手段获取它们身上的素材，游戏的时间自然会大大缩短。

创造道具 收集完材料后，玩家所能做的并不仅仅局限于合成道具，利用皮克所具备的知识，玩家还可以对某些特定的物品进行“分解”来获得一些通常情况下无法得到的物品，而使用“精制”则能提升道具自身的品质，为合成更好的物品打下基础。下面先让我们一起来看看物品合成的详细步骤：

Step 1 游戏中合成物品的时候，需要玩家在下屏幕使用触控笔画出特定的轨迹，而根据官方给出的定义，这些轨迹就是魔法王国所使用的文字。





Step 2 如果前面的步骤正确，这里就会得到一把全新的剑，周围三个颜色的凹槽不知道与素材的属性有没有关系呢？

个性物品诞生

除了游戏中固定的道具外，玩家还可以利用游戏中提供的编辑功能来为自己的道具绘制图标甚至是编写说明文字，虽然乍看之下没有什么新奇，不过配合“联机交换物品”的功能，相信大多数人的梦想都是让更多的玩家享受到自己所创造的道具吧。



▶想让自己创作的道具在玩家中流传开来，不花点心思肯定是不行的。

Wii | 布洛布 彩色的希望 | 2008 年 11 月 13 日发售

为了拯救失去色彩的世界，玩家需要操作主人公布洛布为世界上的各种设施填充颜色，不但利用红、黄、蓝三原色的着色系统非常考究，在限制时间内完成各种挑战也很有趣。

思乡之风

NDS 角色扮演 ■ノスタルジオの风 ■日版 ■Tecmo ■预定 2008 年 11 月 16 日发售

追寻父亲的脚步不断旅行

［文：晴天］

作为一款以“世界旅行”为主题的游戏，本作一经公布就吸引了很多玩家的目光。为了找寻失踪父亲的下落，不顾艰险潜入世界各地遗迹的男主人公真正的敌人会是谁？游戏将在系统上实现怎样的突破？相信本次的短波会为你解开这些疑惑。

克敌制胜的法宝

战斗中除了使用每名角色充满个性的技能对抗敌人外，满足特定的条件后，我方的同伴还可以使用威力超大的“协力攻击”一举歼灭敌人。在目前公开的游戏画面中，我们暂时只能看到三人协力攻击的场面，但官方已经证实有“四人协力攻击”的存在。

超新星



▲梅乐迪和菲奥娜将魔力注入艾迪的剑后发动的攻击，能够对单个敌人造成很大的伤害。

驱动射击



▲将魔力注入子弹的强力一击，之后似乎还有其他同伴的追击。

全新的冒险地点

富士山基地



▲在如此高温的环境中冒险，不知道会不会不断减少体力呢？

巴比伦塔



以下为大家介绍的两个地点一个是在旧约圣经中提到的“巴比伦塔”，一个则是日本著名的“富士山”，或许还有其他我们耳熟能详的著名建筑物也会在游戏中登场哦。

神秘组织与王立调查局

在营救菲奥娜的剧情中，玩家会和名为“太古之父结社”的组织发生正面冲突，由于菲奥娜本身失去了记忆，所以暂时也无法得知他们的真实目的。另外，游戏中除了艾迪一行人，还有“王立调查局”的三位成员也在暗地里调查“太古之父结社”的情况，他们会是值得依赖的同伴吗？





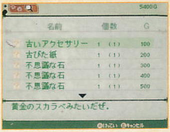
▲虽然不清楚当时的状况，但是艾迪等人还是决定先救下菲奥娜再说。



▲菲奥娜身边的红衣男子应该是“太古之父结社”组织的一名成员，他口中提到的“力量”到底是什么呢？

未鉴定的物品

玩家在游戏中经常会得到标记为？号的物品，通常鉴定后多半都会得到可以装备的饰品，不要看它们外形上不起眼，但是其上附带的“HP 徐徐回复”、“消费 MP 减半”等效果却是我们冒险的最大帮手



▶在冒险公会就能完成物品的鉴定，一些多余的物品在鉴定后的卖价也会高一些，应该是初期累积金钱的小窍门。

侍道3

PS3 动作冒险 ■侍道 3 ■日版 ■Spike ■预定 2008 年 11 月 13 日发售

新一代的武士传说再次降临

以高自由度、多结局出名的《侍道》系列这次终于延伸到 PS3 了，新作一如既往地继承了系列的传统，玩家的行动依然会对游戏的流程造成很大的影响，除了地方多势力和多结局串连成游戏的主线外，玩家还可以亲自设计一把属于自己的武士刀。听到这里玩家是不是有点跃跃欲试了呢？这次短波就带大家参观一下这个全新的武士世界吧！

［文：阳光成员 Solid］

焦点人物

在当地的居民里有一些特殊的人物，他们的存在对于故事的发展有很大的影响，玩家想要得到当地居民信赖的话，那就要首先跟他们建立关系。

讨厌武士的少女 御静



住在高种村的少女，双亲因为卷入樱井家和藤森家的战争而身亡，跟弟弟幸太两个人住在一起。讨厌争强好胜的武士，对于憧憬武士的弟弟没有半点法子，在游戏的开头她对主人公的态度很冷淡。

憧憬武士的少年 幸太



住在高种村的小鬼，御静的弟弟，虽然过着穷困而平静的生活，但他并不满足于现状，梦想有朝一日能够成为武士而出人头地，看到主人公来到村里，于是缠着要他传授剑法。

处世很重要

游戏中玩家将扮演一位无名武士来到一个叫祇州天奈的地方，住在这里的居民大致上分为腾森家，樱花党，农民和街道居民等四大势力，根据主人公的行动，这些势力对主人公的信赖度都会发生变化。信赖度一但发生改变，除了会对今后的故事发展产生很大的影响外，还会使当地居民对主角的态度发生明显的改变，另外信赖度在游戏中是不会直接显示出来的，玩家可以通过观察居民对主人公的态度来判断。比如在信赖度高的情况下，居民们会主动跟主人公打招呼，其中还有一些人更会缠着主角不放；相反在信赖度极低的情况下，玩家就像是过街老鼠，每经过一个地方都会遭到村人的痛骂，一些店铺更会把主角拒之于门外，因此玩家在每次行动前都要三思而行。

信赖度高



▲主人公跟村民建立良好关系后，村民会主动上前打招呼。

信赖度低



▲关系一旦恶化就会听到周遭村民的骂声。

提升名声很重要

游戏中每一个势力都会有一个专门的“度世委托人”，他们会交予主人公各种各样的任务，当玩家完成这些任务后，除了能拿到一定的报酬外，还能使该势力对主人公的信赖度有所上升，而这些将是推进故事发展的关键部分。另外这次除了传统的任务外，游戏还专门准备了一些迷你任务来活跃游戏气氛，这些任务并不影响势力的信赖度，但可以收取一定的报酬，玩家不妨跟村里的人多交流交流，或许会有意外的收获。



▶传统的暗杀任务，恐怕是大多数玩家的最爱。



▲本作的迷你任务，看看你能一口气敲多少下。

X360 | 混沌思绪 诺亚 | 2009 年初发售　本作是电脑同名文字冒险游戏的移植版，而且制作完成的动画版也即将于 10 月中旬开始在日本各大电视台进行放映，主要讲述发生在涩谷的一系列疯狂的连续杀人事件，强烈推荐给喜欢惊悚游戏题材的玩家。



“《恶魔城》系列”的最新作终于在10月23日正式发售了，难得采用女主角和新的刻印系统都给人一种耳目一新的感觉，难度的大幅提升可能会使大部分的玩家不太适应，但只要坚持下来，从各个方面来讲本作绝对算得上是系列的又一经典之作，还等什么，拿起你手中的NDS和我们一起再次走进全新的恶魔城世界吧。

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

文 阳光成员 格兰霍特团长

编 晴天 美编 anubis

通关时间：一周目约25小时

恶魔城 被夺走的刻印		Konami	动作角色扮演
NDS	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印		日版
	2008年10月23日	1～4人	4800日元
	对应Wi-Fi联机功能		对应玩家年龄：12岁以上

系统介绍

角色使用指南

除了一周目的女主角夏诺娅，游戏中同样存在第二个可以操作的角色，也就是游戏一开始和夏诺娅针锋相对的艾尔巴斯（アルバス），玩家必须将游戏通关一次后才能使用他。艾尔巴斯无法打开菜单，但是一开始就拥有所有魔导器所赋予的能力，虽然整体实力明显比夏诺娅要强，但由于只能通过记录点回复体力，所以在攻关时还是不能大意。以下就是两名角色的基本操作：

夏诺娅 シャノア



基本操作

按键	作用
十字键	移动／开启宝箱
SELECT	切换上屏信息
START	调出系统菜单
X	使用右手装备的刻印／↑+X为使用合成印术（需要消耗红心）
Y	使用左手装备的刻印／↑+Y为使用合成印术（需要消耗红心）
A	长按配合L和R键可以快速切换预先设定的三种刻印装备方案
B	跳跃（取得二段跳的魔导器后能使用二段跳）
L	后翻滚
R	使用背部的刻印效果

技巧 ↓键可以获得地面掉落的物品（例如游戏中的小猫）。

艾尔巴斯 アルバス



基本操作

按键	作用
十字键	移动／开启宝箱
START	游戏暂停
X	双色弹攻击，攻击范围比较大
Y	普通攻击，持续按键可以连发
A	火焰升龙脚，配合方向键能够进行移动攻击，使用时消耗红心且处于无敌状态
B	二段跳
L	快速后退
R	投掷封印水晶

技巧1 跳起后按L键能够快速上升，持续消耗MP。

技巧2 按下↑+X／Y可以发射一个巨大的破坏球，持续对敌人造成伤害。

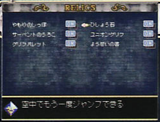
技巧3 使用触控笔点击屏幕中的任意一点可以进行瞬移， 从而穿越一些障碍物，但同样也要消耗MP。

菜单解说

按下START键调出系统菜单后，我们可以在这里给主角调整各种装备，以便在战斗中更加得心应手，除了画面左边的菜单外，在右边我们还可以了解一些游戏的基本信息，例如当前经验，地图达成率，杀敌数，游戏时间等等。

GLYPH	装备主角的刻印，一共可以装备3个，分别为左手（X）／右手(Y)和背部(R)，左右手的一般为攻击型刻印，背部的则为效果型刻印
EQUIP	给主角更换装备，戒指等
RELICS	开启或关闭取得的魔导器
USEITEM	使用道具
VILLAGER	查看村民的状态，任务完成进度以及任务解说也在这里查看
GUIDES	查看刻印，道具，怪物图鉴的收集率，本作的专用术语也可以看这里的解说
MAP	查看当前所在的地图以及名称
CONFIG	变更按键／调整音量／切换英语和日语的语音
SUSPEND	中断游戏，读取后消失

魔导器



作为系列不可或缺的元素，本作中的魔导器同样为我们探索迷宫提供了很多便利，赶快看看自己有没有漏掉其中之一吧！

名称	作用	入手方法
やもりのしっぽ	使用↓+B键可以进行划铲	初期持有
サーペントのうろこ	可以在水中行动	大灯台BOSS战后获得
グリフパレット	可以装备三套刻印	ミネラ监狱岛的金色宝箱
ひしょう石	可以进行2段跳	败葬送の骸窟BOSS后最里面的房间
ユニオングリフ	可以使用合成印术	初期持有
ようせいの书	可以显示敌人的名字	废修道院的金色宝箱内

©2008 Konami Digital Entertainment

刻印系统

本作的核心系统，类似《恶魔城白夜协奏曲》的魂系统和武器的结合体，所有的攻击都要依靠刻印来实现。装备刻印后按下 X 和 Y 键就可以使用(连续快速交替按键可以增加攻击频率)，刻印一般从各种敌人身上掉落(此类刻印只会出现一段时间，不吸取的话会直接消失）或打破白色的骑士雕像后出现，出现刻印后持续按住十字键的↑方向便可以吸取刻印，由于吸取时是处于无防备的状态，所以一定要注意吸取时附近有没有敌人进行干扰，如果吸取中被攻击到的话会吸取失败，另外部分刻印可以在敌人施放印术时直接进行吸取（好处是可以取消敌人的攻击）。取得刻印后调出菜单 GLYPH 即可进行装备，而使用刻印会消耗不同量的 MP，MP 不足时无法使用刻印攻击，此时只要保持不攻击几秒钟 MP 就会快速回复。

刻印的熟练度

本作中各种属性的刻印都具有熟练度的设定，按 START 键调出菜单，人物能力右侧的数值就代表属性的熟练度。每消灭一个敌人后根据刻印的属性其对应的熟练度会增加 1 点，熟练度越高那么使用该属性的刻印时攻击力也会上升。能够提升的属性一共有打、斩、炎、冰、雷、光、暗 7 种，想要提升某属性值的话只要使用该属性武器多杀敌即可。



巴洛

バローウ

合成印术

当 X 和 Y 键都配置了刻印时，使用↑ +X 或 Y 键还能发动威力巨大的合成印术，但要消耗一定量的红心才能使用，而通常情况下，只有装备两个相同的刻印才能使用合成印术的真正形态，在面对强敌或 BOSS 战中发挥巨大的作用。





刻印1	刻印2	消耗红心	属性	效果
突剑系	突剑系	15	斩	直线型攻击，距离较远
剑系	剑系	15	斩	召唤巨大剑攻击
枪系	枪系	15	斩	召唤巨大枪攻击
锤系	锤系	15	打	召唤巨大锤子攻击
弓系	弓系	30	斩	全屏的箭雨攻击
斧系	斧系	15	斩	召唤巨大的斧头攻击
镰刀系	镰刀系	15	斩	召唤巨大的镰刀攻击
小刀系	小刀系	30	斩	直线型的小刀连续投掷
盾系	盾系	20	无	发动中处于无敌状态
ラピスト	ラピス	20	打	召唤巨大的石拳攻击
武器系	ラピスト	15	打	石属性的锤子
プネウマ	プネウマ	20	斩	以自身为中心的风暴
武器系刻印	プネウマ	15	斩	风刃攻击
イグニス/ヴォル・イグニス	イグニス/ヴォル・イグニス	20	炎	前方火焰放射
武器系刻印	イグニス/ヴォル・イグニス	15	斩/炎	火焰剑
グランドー/ヴォル・グランドー	グランドー/ヴォル・グランドー	20	冰	以自身为中心的冰风暴
武器系	グランドー/ヴォル・グランドー	15	斩/冰	冰之剑
トルトニス/ヴォル・トルトニス	トルトニス/ヴォル・トルトニス	20	雷	在自身上方召唤一个雷球
武器系刻印	トルトニス/ヴォル・トルトニス	15	斩/雷	雷之枪
ルミナーレ/ヴォル・ミナーレ	ルミナーレ/ヴォル・ミナーレ	20	光	召唤光之球攻击画面内所有敌人
武器系	ルミナーレ/ヴォル・ミナーレ	15	斩/光	光之剑
ウンブラ/ヴォル・ウンブラ モルブス/アケルブス/グロブス デ・クストース/シス・クストース	ウンブラ/ヴォル・ウンブラ モルブス/アケルブス/グロブス デ・クストース/シス・クストース	20	暗	召唤暗之球攻击画面内所有敌人
武器系	ウンブラ/ヴォル・ウンブラ/モルブス/アケルブス/グロブス/デ・クストース/シス・クストース	15	斩/暗	血之镰刀
ニテンス	ニテンス	20	炎/光	加长型激光
武器系	ニテンス	15	斩/炎/光	激光剑
イグニス/ヴォル・イグニス	グランドー/ヴォル・グランドー	20	炎/冰	火焰加冰块的混合攻击
ルミナーレ/ヴォル・ミナーレ	ウンブラ/ヴォル・ウンブラ	50	光/暗	全屏爆炸攻击



根据地相关

主角可以在这里购买道具以及免费将红心补满，尤其是在后期合理利用迷宫中的传送点返回村庄补给才能以更好的状态挑战 BOSS。另外在迷宫中救出所有的村民才能达成游戏的 GOOD ENGING（具体位置可以参考流程中的地图）。

全村民位置一览

名称	地点
ニコラエ	ウィゴル村
ヤコブ	カリドゥス海岸上部存档点旁的房间内
アヴラム	ミネラ监狱岛最右下的房间
ローラ	ティメオ山脉存档点上方的房间
オイゲン	大灯台BOSS战后的房间
イオン	ミネラ监狱岛地图最上方的房间（二段跳入手后）
マルセル	ティメオ山脉最右上的出口处
ゲオルゲ	葬送の骸窟BOSS战后最里面的房间
セルジュ	ソムヌス岩礁右边出口最左边的房间
アナ	ソムヌス岩礁左方存档点上方地图最左边的隐藏房间
モニカ	カリドゥス海岸废船右下的房间
イリナ	トゥリスティス峡瀑布后的隐藏房间
ダニエラ	巨人の栖家第一个记录点最右边的房间

购物打折卡 在商店购买一定量的物品后店主会赠给你VIP卡，之后再在商店购买道具的话会打八折。

委托任务

返回根据地与解救的村民对话可以接到各种委托任务，完成它们除了获得固定的报酬外，商店中出售的物品也会根据玩家的完成情况而逐步增加。对于是某些收集物品的任务，除了以下表格中已经特别注明某些怪物会掉落外，玩家在攻略迷宫的过程中，大多数情况下都可以从灰色或绿色的宝箱中获得，所以利用它们反复进出迷宫可以重生的特性，只要稍微有些耐心（前提是要记住获得它们的宝箱位置），完成任务的效率会大大增加。最后要提醒玩家的是，村民的任务都只能依次触发，如果不完成上一个任务是不会出现下一个任务的提示。





委托人	任务名称	完成方法	报酬
アウラム	セージが足りない	收集1个セージ	可以在商店购买到初级HP和MP的回复药
	药の材料が足りない	收集カモミール和ヘンルーダ各1个	商店出售购买回复毒和诅咒状态的药品
	マンドラゴラの根で作る药	收集セージ和マンドラゴラの根各1个，其中アルギラ湿地64号怪物掉落マンドラゴラの根	商店出售中级HP，MP和红心的回复药
	传说の药の材料	收集セージ和にんぎょの肉各1个，其中ソムヌス岩礁45号怪物掉落にんぎょの肉	商店出售HP全回复药
ローラ	幸运の石	收集1个ラピス・ラズリ宝石	商店追加出售ラッキークローバー指轮
	笑颜になれるアクセサリー	收集ルビー、サファイア和エメラルド宝石各1个	商店出售ルビー/サファイア/エメラルド的头部和指轮装备
	心を动かすアクセサリー	收集ダイヤ和オニキス宝石各1个	商店出售ダイヤ/オニキス的头部和指轮装备
	一世一代の大壮事	收集1个アレキサンドライト，从大钟乳洞的绿色宝箱中随机获得	奖励头饰ロイヤルクラウン
オイゲン	粗末な装备	收集3个てつのこう石，30、53号怪物掉落	奖励2400G，商店出售初级防具
	锻冶屋にできること	收集3个ぎんのこう石，80号怪物掉落	奖励3600G，商店出售中级防具
	最高の壮事	收集きんのこう石3个，80、91和96号等怪物掉落	奖励7200G，商店出售高级防具
イオン	しおが切れて料理が出来ない	收集1个しお，カリドゥス海峡的17、19号怪物掉落	奖励コーンスープ，商店出售初级食物类回复道具
	食べたことないけど…	收集1个キラーフィッシュの肉，カリドゥス海峡的21号怪物掉落	奖励こだいぎょのグリル，商店出售中级食物类回复道具
	料理は素材が命	收集1个うまい肉	奖励厚切りステーキ，商店出售高级食物类回复道具
マルセル	激写ガール	使用道具カメラ（照相机）拍摄ティメオ山脉出现的87号怪物（注）	奖励6000G，商店出售对应的报纸
	恐怖！蝙蝠马	拍摄アルギラ湿地出现的65号怪物（可以跳起后再拍摄）	奖励8000G，商店出售对应的报纸
	怪奇！雪男	拍摄ティメオ山脉出现的87号怪物（太过靠近会逃走，建议背对时进行拍摄）	奖励12000G，商店出售对应的报纸
ゲオルゲ	鸣らないバイオリン	收集1个うまの毛，从ティメオ山脉右边入口进入后一直向下遇到29号怪物掉落	商店出售初代游戏BGM的音乐盘
	死を诱う叫び声	使用ちくおんき（留声机）录下废修道院出现的5号怪物バンシー的尖叫（在其使用尖叫技能时使用道具即可）	商店出售初代游戏BGM的追加音乐盘
	艺术家はわがまま	收集黑インク和わしの羽根各1个，其中オビリビオの丘的63号怪物掉落わしの羽根，カリドゥス海峡的20号怪物掉落黑インク	商店出售初代游戏BGM的追加音乐盘
セルジュ	かくれんぼしようよ！	和小男孩玩捉迷藏（在现定的时间内破坏村中的木桶找出他的藏身之处）	奖励レッドドロップス
	フクロウみせて！	装备刻印フィデ・ウルラ后召唤出猫头鹰使魔再与其对话，其中ティメオ山脉出现的61号怪物掉落该刻印	奖励ブルードロップス
	ボクをつかまえてみて！	摸黑捉迷藏，注意他的提示（有中文字很好分辨方向），再多注意看上屏地图，在限定的时间内找到他后按↑键	奖励グリーンドロップス
アナ	トムを…探して…	在トゥリスティス峡左边入口的第三个场景的某棵树顶找到猫后与其对话	奖励ブラックドロップス
	ねずみはごちそう	从カリドゥス海峡左下角入口进入后于沉船中抓到老鼠再与其对话	奖励ハートのイヤリング
	トムとジュエリー	完成上一个任务后去和ローラ对话，将其给予的ネコのくびわ交给她	奖励リボン
モニカ	ドレスを作ります！	收集5个もめん糸	奖励もめんのドレス，商店出售初级服装类防具
	カイコの悲剧	收集5个きぬ糸后交给她，トゥリスティス峡出现的56号怪物掉落	奖励シルクのドレス，商店出售中级服装类防具
	カシミヤって何！？	收集5个カシミヤ糸，猎奇の馆出现的70号怪物掉落	奖励パーティードレス，商店出售高级服装类防具
イリナ	凶暴なカラス	消灭出现在ティメオ山脉的24号怪物ブラッククロウ30只，完成任务会有字幕提示	奖励モカ・エクレア
	奇妙な远ぼえ	消灭出现在オビリビオの丘的62号怪物ワーウルフ10只	奖励タルト・タタン
	招かれざる客	消灭大钟乳洞里的BOSSキョンシー	奖励ウィングブーツ
ダニエラ	魔物退治の思い出	在大灯台最上面的房间使用其给予的道具スケッチブック后交给她	奖励ガルボ・ノット
	大切な人が眠る场所	在トゥリスティス峡的瀑布下使用道具スケッチブック后交给她	奖励トレジャーハット
	悲しい思い出	在オビリビオの丘最后一个场景的十字架处使用道具スケッチブック后交给她	奖励ダウジングハット

注：拍摄任务中必须让怪物处于取物框正中位置，拍摄成功会有音效提示。

背负宿命的旅途

为了方便玩家在主线流程中顺利地攻略迷宫，在对应的迷宫部分我们都将所有出现的敌人列举了出来，并对掉落刻印的敌人进行的特别标注，有需要的玩家可以参考最后的"全刻印列表"来了解每种刻印的具体效果。

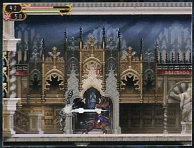
序幕

十九世纪初期，失去了一直以来与魔王德拉古拉对抗的贝尔蒙特一族，人们自发成立了秘密组织"エクレシア"（艾克雷西亚），该组织一直以来都在研究打倒魔王德拉古拉的方法，而我们本次的主角夏诺娅也正是其中的一员。故事最初正当夏诺娅准备按照约定前往仪式之间进行封印德拉古拉的仪式时，同门师兄艾尔巴斯叫住了她，而从之后的谈话中艾尔巴斯得知这次夏诺娅被选为仪式的执行者，但是按照原来与老师的约定，进行仪式的应该是自己。正当艾尔巴斯为此大为不满时，远处的钟声响起，夏诺娅丢下艾尔巴斯独自前往仪式之间……



エクレシア

一开始操纵夏诺娅跳到最上方的门内即可。仪式正进行到一半时，艾尔巴斯大叫着冲了进来，破坏了仪式不说，还夺走了老师所研究的最强的刻印ドミナス（多米纳斯），而夏诺娅也因为仪式的失败而失去了感情和记忆。一开始的训练关卡需要先吸取老师提供的刻印，然后打开菜单在X和Y键上都配置刻印才能攻击老师，最后还需要使用合成印术再攻击一次老师才能过关。在第二个房间消灭掉连续出现的敌人后，老师正式交给了夏诺娅第一个任务，找到艾尔巴斯并且将三个多米纳斯刻印夺回来。



熟练度上升诀窍之一 完成所有村民的委托任务后可以在神父处获得指轮マスターリング，装备它的作用为打倒敌人后获得的属性熟练度上升。

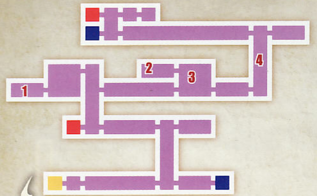
废修道院

作为游戏的第一个迷宫，基本上没有什么难度，可以熟悉一下操作。前进到一半路程后可以吸取到第一个背部刻印，自动装备上后按 R 键可以吸附在圆形的磁石上，再配合十字键将自己弹向高处即可继续前进，另外这里还可以获得打倒敌人时显示其名字的魔导器。解决最上层的 BOSS 后，进入其身后的房间会见到艾尔巴斯，而艾尔巴斯却不愿意交出多米纳斯和夏诺娅回去，正当夏诺娅准备以武力将艾尔巴斯带回去时，却被艾尔巴斯趁乱逃走了。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
001	こうもり	–	×	斩/炎
002	ゾンビ	くさった肉	×	斩/炎/圣/石
003	スケルトン	–	×	打/炎/圣
004	ゴースト	–	×	斩/炎
005	バンシー	–	×	圣
006	スケルトンソルジャー	–	○	打/炎/圣

BOSS アースロヴェルタ

敌人能力不高，攻击方式主要有翻滚、吐丝以及用前爪攻击三种。翻滚时只要跳起吸住房间顶部的磁石即可躲避，吐丝只要看准落点也不难回避，而前爪攻击只要躲在版边就不会被打到。另外无伤打倒它的话会获得完胜纪念硬币，以后的每个 BOSS 也都有相同的设定，不过硬币属于纯收集，加上本作难度较高，如果不是核心向玩家，还是不建议收集。



迷宫要点

①刻印クブス（后期可利用アケルブス等能够大范围清除方块的招式，在方块恢复前将刻印吸走即可），之后再连续破坏石块直到结束后出现蓝色宝箱获得指轮ジャスティスリング。
②破坏墙壁进入隐藏房间。
③魔道器ようせいの书。
④砍破最下方的平台边角获得道具レッドドロップス。

ウィゴル村

继续搜寻艾尔巴斯行踪的夏诺娅来到ウィゴル村，却看见这里的人都不见了，吸取刻印将惟一一个被封印束缚的神父救出后，夏诺娅得知艾尔巴斯将这里的村民都带走了，在接受了神父救出村民的委托后，夏诺娅继续前往下一个地点。此时村中还不能购买物品，不过可以利用这里的记录点回复 HP 和红心。



ルプスの森

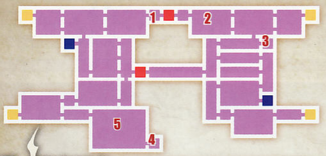
基本上属于过渡区域，没什么难点，注意魔法师发动刻印攻击时可以将其吸过来，但要小心空中的怪物，一旦被抓到就要按键挣脱，不然会损失大量 HP。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
002	ゾンビ	くさった肉	×	斩/炎/圣/石
006	スケルトンソルジャー		○	打/炎/圣
008	ノミノン	–	×	斩/炎
009	アックスアーマー	どうのこう石	○	打/雷
010	ウネ	–	×	斩/炎
012	ネクロマンサー	–	○	石

カリドゥス海峡

由于没有下水的魔道器，此时还只能在水面上走，水中的鱼会跳起来，配合天上的怪物还是很容易被打到的，小心前进吧。这里可以救到杂货屋老板，之后返回村庄就可以在商店购买道具了。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
007	シー、スティンガー	–	×	打/雷
008	ノミノン	–	×	斩/炎



迷宫要点

①村民ヤコブ。
②打破最左上角的墙壁获得ツインビー。



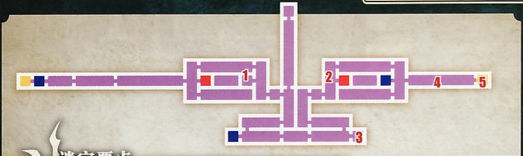
熟练度上升诀窍之二 取得マスターリング指轮后再去葬送の骸窟可以大量刷骷髅快速提升熟练度，这样有利于挑战BOSS时拥有更高的攻击力。

ミネラ监狱岛

一进入这里就是BOSS战，胜利后继续前进，注意在黑暗区域被这里的光照到会出现很强的敌人，以现在的实力是绝对不可能战胜，还是走为上策。来到中途的实验室后夏诺娅再次遇到了艾尔巴斯，可这次他却一反常态将多米纳斯刻印之一还给夏诺娅便自行离开。之后在最右下的房间可以救到村民アヴラム，而在最后的传送点下方带电的房间内可以拿到雷属性的刻印，不过要先通过电网，需要抓住电球通过的空隙前进才能减少损伤，之后就可以使用带属性的组合攻击了。

BOSS ビッグスケルトン

这个大骷髅的攻击方式很多，俯身前抓和下蹲前抓只要保持距离就可以不被碰到；仰身前踢时的速度很快但是动作明显，和它保持距离还可以趁机连续攻击它几下，如果被它这招逼到版边也不要慌，只要靠墙蹲下就万事无忧了。当它迅速后退时说明要使用跳起前扑，这招只要快速接近它就能在其跳起时从其身下滑过去，之后它通常会反转180度快速后退进行追击，不过利用空中的磁石能够再次弹到它的正面，如此反复就能获得胜利。到这里游戏的难度就逐渐体现出来了，低下的防御力和攻击力不允许玩家有过多的失误。





迷宫要点

①打破墙壁进入隐藏房间。
②打破出口下面的墙壁获得道具コナミマン。
③村民アヴラム。
④被光照到触发警报，接着打倒强力守卫会出现蓝色宝箱从中获得指轮ストレングスリング（推荐后期再来获得）。
⑤魔道器グリフパレット。

敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
009	アックスアーマー	どうのこう石	○	打/雷
013	スケルトンアーチャー	—	○	打/炎/光
014	アーマーナイト	どうのこう石	○	打/雷/石
015	インビジブル	—	×	斩/炎/魔
018	デーモン	—	×	斩/光
023	フランケン	—	×	斩
071	イーブルフォース	—	×	斩/炎/光

大灯台



迷宫要点

①村民オイゲン。
②魔道器サーペントのうろこ。

进入这里不久同样是一场BOSS战，胜利后继续前进，在最上层可以获得一个光球刻印，威力相当不错，还有水下移动的魔道器，之后解救到一个村民后可以进入新的场景，水下部分的カリドゥス海岸。



BOSS ブラキュウラ

它的攻击方式比较单调，推荐躲在左下的平台进行攻击，装备雷击术和锤子的刻印，这样安全系数相对来说会比较高。一开始它会以钳子撞击，此时只要蹲下即可躲避，之后吐泡泡可以用雷击术的刻印来抵消，之后如此循环，除了吐泡泡以外其它的攻击均用锤子会大幅度缩短攻略时间，一般反复3次就可以让其变色，但注意在它变色之前会将钳子伸向我方立足的平台，此时一定要跳到上方的平台躲避。变色后它会打破上方的墙壁，这时要抓紧时间跳到最上方的平台后待其爬上来（必须等其站稳后再开始攻击，不然会被爬上来的脚给误伤到），继续重复刚才的步骤。第三次变色使用反弹跳跃直接来到顶部，跳上电梯按↓键启动机关即可结束它。

カリドゥス海峡（水下）

杂兵シーデーモン发动冰柱时可以按↑将其刻印吸过来；废船场景中的蜘蛛碰到会中毒，通过这里出现新的场景ティメオ山脉。

迷宫要点

③将左边房间的炸弹牵引到巨石处引爆后打破墙壁。
④村民モニカ。
⑤废船左下角的一块蓝色地面上蹲下出现蓝色宝箱获得指轮マジシャンリング。



敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
011	はんぎょじん	にく/ジルコン	×	斩/雷/毒/魔
016	ゲルソ	—	×	斩/雷
017	ニードルス	しお	×	炎/雷
019	フィッシュヘッド	しお	×	打/炎/光
020	クレイジーオクトパス	黑インク	×	斩/雷/暗
021	キラーフィッシュ	キラーフィッシュの肉	×	斩/雷/毒/魔
022	フォルネウス	しお	×	斩/雷
027	シーデーモン	—	○	雷/光





交易的乐趣

选择标题画面的"WIRELESS MODE"下的"MARKET MODE"可以和朋友交换道具，但事先需要在商店老板处选择"ITEM DISPLAY"将物品放入交易列表并设定价格。

ティメオ山脉

这里的杂兵非常强，特别是丢炸弹的敌兵 HP 很高，尽量不要做过多纠缠。这里能够救到村民ローラ，之后就可以在村子里合成宝石了，前提是要有合成的材料。最右上方的场景暂时进不去，先从左边离开，而拿到 2 段跳后能够在右边的场景救到村民マルセル。





迷宫要点

①打破墙壁后出现隐藏房间。
②村民ローラ。
③在该房间中的 2 个灯台中间蹲下出现蓝色宝箱获得道具ブルードロップス。
④打破右边的墙壁可以获得道具ルビー。
⑤角落里蹲下出现蓝色宝箱获得指轮エンペラーリング。
⑥村民マルセル。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
024	ブラッククロウ	–	×	斩/炎/魔/石
025	スカルスパイダー	アンチドーテ	○	打/炎/光
026	スケアクロウ	–	×	斩/炎/光
028	フライングスケルトン	–	×	打/炎/光
029	ナイトメア	うまの毛	×	打/炎/光
030	ロックアーマー	てつのこう石	×	打/雷/石
031	フレイムデーモン	クリムゾングリーヴ、クリムゾンメイル	○	冰
059	イエティ	–	×	斩/炎

雾の林道

路线很简单的迷宫，敌人比较强，如果不小心的话，脆弱的女主角很容易便会阵亡。



迷宫要点

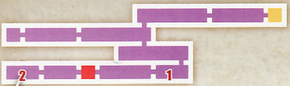
①破坏最右边的墙壁得到道具ホワイトドロップス（需要穿墙能力后才能进入）。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
032	ちょんちょん	–	×	斩/冰/暗
033	スペクター	–	×	光
034	グレイブディガー	アールグレイ	×	斩/毒/魔/石
035	ワーバット	–	○	斩/光/魔/石
036	ブラックフォモル	ミルク	○	光/石
037	エンキドゥ	–	×	斩
043	ホワイトドラゴン	–	×	打/炎/光

葬送の骸窟

这里的杂兵基本上都是暗属性的骷髅，用光球魔法和锤子配合可以大大加强安全性。打倒 BOSS 后再次遇到艾尔巴斯，不过他说了一切都按计划进行后便离开了，随后救出音乐家并获得二段跳的魔导器，此时可以返回以前去不了的一些地方，最后回到村庄后发生剧情并出现新的地图ソムヌス岩礁。





迷宫要点

①打破第 2 平台左边的边缘获得道具ブラックドロップス。
②村民ゲオルゲ和魔导器ひしょう石。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
038	ほねばしら	–	×	打/炎/光
039	スケルトンジャンパー	–	×	打/炎/光
040	スケルトンノービス	–	×	打/炎/光
041	デュラハンスケルトン	–	○	打/炎/光
042	スケルトンレックス	–	×	打/炎/光
043	ホワイトドラゴン	–	×	打/炎/光

BOSS マンイーター



使用锤子攻击它拥有特效，虽然触手攻击和它保持一定距离就没事，但要小心被它逼到死角，所以注意多用滑铲移动。它吐出的红色骨头可以打掉，另外触手的光圈攻击伤害很高，可以引诱它向地上发射然后用跳跃躲避，濒死时它会使用下压攻击，不过速度不快，看准时机再躲避。

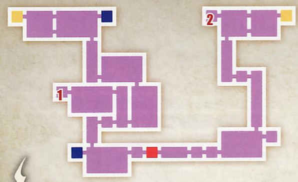


进攻是最好的防守

在废修道院最里面的房间取得的指轮ジャスティスリング装备后会根据杀敌数增加攻击力，如果有恒心练一下的话，后期可以很大程度提高主角的生存率。

ソムヌス岩礁

碰到该场景中的杂兵海星和海蛇会中毒，所以要多带点解毒药；漂浮的幽灵很讨厌，不过好在HP很低，使用范围比较大的攻击来消灭比较方便。最下方遭遇BOSS战，胜利后可以在最上方左边的房间救到小男孩セルジュ，离开迷宫后出现新地图巨人の栖家。



迷宫要点

①打破墙壁后进入隐藏房间解救村民アナ。
②村民セルジュ。头顶右边的墙角打碎后可以获得道具ビックバイパー。

敌人资料

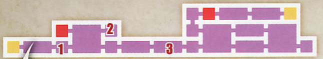
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
044	セントエルモ	—	×	光
045	ローレラ	にんぎょの肉	×	斩/雷/魔/石
046	エディンム	—	×	斩/雷
047	デカラビア	—	×	炎/雷/光/暗
048	マーマン	ジルコン	×	斩/雷/毒/魔

BOSS ルサールカ

敌人的攻击方式有召唤石柱、全屏海啸、水柱上下攻击，用头发突进以及波浪冲击。一般召唤石柱后会连上一个全屏海啸，此时只能站在它召唤的石柱底下才能躲过，当然玩家也要注意石柱也是能够破坏的，千万不要在其召唤海啸的时候断了自己的后路，不然后果不堪设想。其他的几种攻击方式都有一定的距离，推荐用长枪保持距离和它慢慢磨，一看到它有动作就立刻按L键后退，同时也要注意不要被逼到死角。

巨人の栖家

被迷宫中的幽灵等敌人碰到会中诅咒状态，一定时间内MP会快速清空，所以一定要注意自身的安全。BOSS胜利后会再次遇到艾尔巴斯，他将最强刻印多米纳斯之一给予了夏诺娅后，告诉夏诺娅多米纳斯不过是德拉古拉的力量而已便消失得无影无踪。对其深信不疑的夏诺娅回到エクレシア，此时老师也承认多米纳斯的确是德拉古拉的力量，而在当前圣鞭一族失去消息的情况下要打倒德拉古拉必须采用以毒攻毒的方法。



迷宫要点

①打破左边出口上方的石头获得指轮テンペランスリング。
②村民ダニエラ。
③右边出口最上方的小平台上蹲下出现蓝色宝箱获得道具ブラックドロップス。

敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
002	ゾンビ	くさった肉	×	斩/炎/圣/石
039	スケルトンジャンパー	—	×	打/炎/光
049	レディキャット	クロック・ムッシュ、ハートリペア	×	斩/炎/毒/魔/石
050	エクトプラズム	アンカース	×	光
051	カースディーヴァ	フォンダン・ショコラ	×	光
052	ミス・マーダー	—	○	光/石
053	オートマンZX26	てつのこう石	×	雷
054	バーバリアンスケルトン	バーバリアメット	×	打/炎/光
078	ミミック	—	×	无

BOSS ゴリアテ



本关BOSS极为凶狠，推荐玩家装备剑或者光球等攻击距离较长的武器。高跳锤地冲击时它会跳起来，此时可以从容地走过去或滑铲到其背后，注意就算是在它背后也不能太接近，否则会被其冲击波打到；它攻击天花板时会掉落木块，看准空隙躲避即可；蓄力重击地面的准备时间比较长，不过这招的攻击判定范围很大，起码要拉开半个屏幕的距离才能确保不被命中；抱头动作属于虚晃一招，可以用长距离武器攻击几次，但不过千万不要贪，否则会被之后的追击打得很惨；最有威胁的跨步连续拳只有玩家不在它的视野范围内才会使用，所以尽量不要让其完全脱离屏幕能看见的范围，如果不幸引发了这招，一定要注意敌人跨步之间的空隔，在其将你逼近死角前蹲在他迈出脚前面一点的位置，这样刚好可以躲在它的胯下回避攻击，之后再迅速用滑铲和BOSS拉开距离。

トゥリスティス峡

本关的宝箱非常多，不容错过，尤其是某些墙壁上也能砍出道具，所以可以到处多尝试一下。瀑布的场景中需要先利用磁石反弹到最高点，然后马上将冰柱的刻印吸过来才行，需要耐心地多试几次。杂兵サンダーデーモン身上能吸到雷球的刻印，千万不要忘记收集。



迷宫要点

①瀑布正中蹲下后出现蓝色宝箱获得指轮ラヴァーズリング。
②村民イリナ。
③打破右边的墙壁获得道具オニキス。

敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
043	ホワイトドラゴン	—	×	打/炎/光
050	エクトプラズム	アンカース	×	光
055	バルーン	—	×	斩/雷
056	アルケニー	きぬ糸	×	斩/炎/魔/石
057	リザードマン	どうのむねあて	○	斩/炎/石
058	アーマードビースト	にく	×	斩/炎
060	サンダーデーモン	—	○	光
061	ふくろう	—	○	斩/炎/冰/魔/石
078	ミミック	—	×	无

达人的首选 デスリング指轮能够大幅度提升能力，但是一旦被攻击到就会即死，对于追求无伤挑战BOSS的玩家应该是再合适不过了。

オビリビリオの丘

一直前进就能遇到BOSS，胜利后目睹艾尔巴斯将多米纳斯刻印吸收后失控消失，接着回到エクレシア从老师处得知多米纳斯刻印是不能被毅志薄弱的人所控制的，这也是为什么艾尔巴斯吸收后会消失的原因。之后出现新的地图アルギラ湿地和猎奇の馆。



敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
054	バーバリアンスケルトン	バーバリアメット	×	打/炎/光
058	アーマードビースト	にく	×	斩/炎
062	ワーウルフ	–	×	斩/炎/毒/魔
063	アルタイル	わしの羽根	×	斩/炎/冰/石
068	食人花	–	×	斩/炎
072	のみ男	おにぎり	×	斩/毒/魔

BOSS グラベドルカス

相比之前的BOSS，这个的难度就要小很多，前方吐刺球的威力很高但可以直接打掉；吐毒雾和来回游动只要离BOSS一定距离就可以躲开；顶台座注意不要经常站在上面就不会有太大的威胁；飞起翻滚可以用滑铲从它的身下滑过去，最后冰属性的魔法对其有特效。



迷宫要点

①打破最左下角的墙壁获得道具ダイヤ。
②打破最左下角的墙壁获得指轮ハーミットリング。

アルギラ湿地

并非剧情必须前往的地方，某些任务需要收集的物品可以从这里的敌人身上掉落。

敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
064	マンドラゴラ	マンドラゴラの根	×	斩/炎
065	ジャージーデビル	–	×	斩/炎/冰/魔/石
066	オウルアーマー	ぎんのこう石	×	打/雷/石
067	ウネ男	–	×	斩/炎/魔/石
068	食人花	–	×	斩/炎

BOSS アルバス

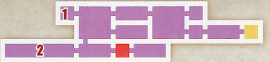
敌人的移动速度非常快，普通的枪击分为上段和下段2种，蹲下和跳起就能躲避；刻印攻击分为暗黑弹和双色弹两种，暗黑弹可以用吸取的方式取消他的攻击，而双色弹范围比较大，需要拉开距离后跳起才能躲开，当然尽量靠近他也可以直接跳到他身后躲过去，时机把握得当还能趁机攻击几下；升龙腿速度比较快，这招要快速用滑铲才能躲过去；最后连续的投掷封印水晶只要不站在落点，基本上没有任何威胁。



猎奇の馆

这里可以从新出现的敌人ホワイトフォモル身上吸到跟踪弹的刻印，而记录点旁全黑的房间里有暗黑球的刻印，推荐后期再来拿取。进行这里的BOSS战前一定要确保救齐全部的村民，否则胜利后会直接进入BAD ENDING，胜利后得到最后的多米纳斯刻印，而夏诺娅也终于知道原来艾尔巴斯一直以来的行动都是为了能够让夏诺娅吸取刻印后不失去感情和记忆，而老师才是真正的幕后黑手。





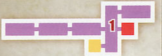
迷宫要点

①打破最左上的石块可以获得道具シュニッツェル。
②后期获得96号敌人オートマトンZX27掉落的刻印后，变身将所有的刺破坏即可在最左边出现的蓝色宝箱中获得指轮フォーチュンリング。

敌人资料

序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
069	マッドブッチャー	–	×	斩/炎/光/毒/魔/石
070	ホワイトフォモル	カシミア糸	○	暗/石
071	イーブルフォース	–	×	斩/炎/光

エクレシア



返回基地的夏诺娅终于识破了老师的诡计，原来组织的最终目的不是铲除德拉古拉，而是复活德拉古拉。眼看奸计无法得逞的老师最后只好杀死夏诺娅强行夺回所有的刻印，不过即便是最后失败了，他还是用生命为代价将德拉古拉伯爵复活了，熟悉的恶魔城再次出现在地图上，夏诺娅明白自己最后的使命就是将德拉古拉伯爵封印。

迷宫要点

①最左上的台阶上蹲下出现蓝色宝箱道具レコード1。

BOSS バローウ

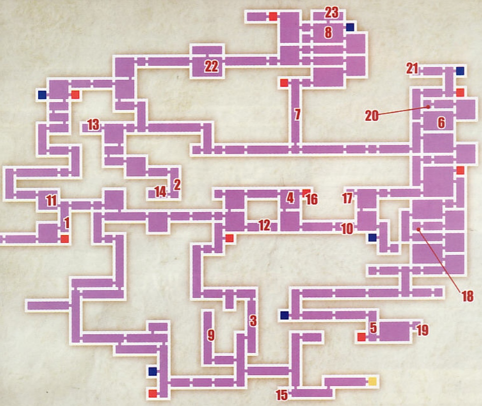
BOSS的攻击分为五种，降落在地面丢下书本，此时只要二段跳就能躲过，如果起跳太慢会受到冰和电属性的连续攻击；用书将自身加上防护电网这招比较难躲避，要看准时机用跳跃或滑铲才能避免伤害；放连续的火球必须站在他身下来回移动加滑铲才能完全躲开，不小心被打到同样会造成连续伤害的恶果；刻印攻击使用吸取就能取消掉，基本上没有危险。濒死时他会使用连续的幻影冲拳，建议用小跳来回避。



宝箱的秘密

本作的宝箱一共分为灰色、绿色、金色和蓝色四种，灰色和绿色的宝箱可以通过反复进出迷宫重生，金色和蓝色则是拥有贵重物品的宝箱，只能取得一次。

恶魔城



迷宫要点

①打破阶段上右边的端口可以获得道具うまい肉。
②最右上段一块突出的木头打破后可以获得道具シュークリーム。
③最左下方的墙壁打破可以获得道具ホワイトドロップス。
④打破靠左位置一个阶段的端口可以获得道具グリーンドロップス。
⑤ BOSS 房门旁的一个小平台打破可以获得道具クリームソーダ。
⑥最右下方的墙壁打破可以获得 HP 最大上限药。
⑦靠近上方出口左边的一个阶段端口打破可以获得道具アイスパイン。
⑧右边入口上方的平台墙里可以获得指轮ジャッジメントリング。
⑨最下方穿墙平台下方的位置蹲下即可出现蓝色宝箱获得指轮スターリング。
⑩左边入口处上方的平台上蹲下即可出现蓝色宝箱获得道具グリーンドロップス。
⑾最右上方的小平台处蹲下即可出现蓝色宝箱获得道具ホワイトドロップス。
⑿左边入口处上方的平台上蹲下即可出现蓝色宝箱获得道具レッドドロップス。
⒀打破左上的墙壁后进入该房间。
⒁地狱犬右手刻印。
⒂利用滑铲可以破坏最下方的地板进入隐藏区域。
⒃破坏最右方的墙壁可以进入该房间。
⒄破坏最左边的墙壁可以进入该房间。
⒅モルブス刻印。
⒆地狱犬背部刻印。
⒇打破墙壁后进入该房间。
(21). 地狱犬左手刻印。
(22). 飞行刻印。
(23). 打破顶部的墙壁可进入隐藏房间。

这里的迷宫相当大，所以要达成 100% 的探索率一定要多利用地图来进行确认，而以下的攻略顺序也以笔者的为准。收集完 3 个三头犬的的刻印后，利用传送点回到恶魔城的书库，通过长长的直线走廊到达三头犬雕像处（如果没有开启机关就必须从机械塔处绕过来），将 3 个刻印各使用一次后进入最后的恶魔城最上部。

恶魔城エントランス

一直向上即可通过，新出现的猫妖身上可以打出新的刻印。

恶魔城藏书馆

沿路前进进行 BOSS 战，胜利后取得新的能力可以进入透光的墙壁，接着穿墙继续前进，在下方的隐藏房间得到回复 HP 的刻印，最下方的房间内则是三头犬的的刻印之一。

BOSS ウォールマン

这个 BOSS 比较特别，玩家不需要进行任何攻击，只要将其刻印吸取过来即可秒杀，但由于敌人放出的炸弹会呈十字型爆炸，必须确保自己不被打到才能成功完成任务，而空中一蓝一红的立足点可以好好利用。

恶魔城地下冥宫

“狂梦の幕开け部分”一直向右走可以进入该场景（中途必须使用新的穿墙能力），该场景路比较长且在 BOSS 战前才有 SAVE 点，所以一路上一定要注意 HP 的消耗，而从新的浮游敌人身上可以获得新的刻印。在最下层进行 BOSS 战，胜利后继续前进会遇到落石的地方，此时要合理运用穿墙的刻印移动到最上方获得土属性的刻印，水地形的部分要先将下面的石块推到水里提升水的高度，然后再将上方的石块推下去才能通过，最后一路向上方进入新的区域。

BOSS ブラックモア



BOSS 的攻击方式只有 3 种，影球注意落点不难躲过，而爪子则要用二段跳来回避，虽然分开来看难度并不高，但是敌人经常会两招一起使用，而且一旦被逼入角落，根本就无法移动到他身后，所以在回避的同时一定要注意和 BOSS 保持距离。看到 BOSS 手动就起跳，同时注意影球的落点，濒死时它会使用光束攻击，跳跃就能躲开，最后好在攻击 BOSS 本体和影子都有效，必须要有足够的耐心才能坚持到最后。

隐藏地图

打倒恶魔城地下冥宫的 BOSS 后直走，在一处台阶向上的场景中，最下方的地板是可以打开的（用滑铲破坏地板），里面有幸运上升的刻印和高速移动的刻印（大部分墙壁需要先打开和灵活运用穿墙的能力），推荐先取得。再前进的话会离开迷宫，之后地图上会出现 2 个隐藏地点，分别是修练堂和大钟乳洞，推荐 60 级以上再进入。

大钟乳洞



实际上就是历代的斗技场缩小版，地图不大但里面的敌人很强，每个场景的敌人必须消灭完了才能进入下一个版面，所以要进入此地图的话事先要准备好回复药，中途没有存档点且无法用回城卷，最底层进行 BOSS 战，胜利后可以利用传送阵离开（注意其被打倒后是不会消失的，如果攻击他的封条会令其复活，不过这个时候门已经开了，可以随时离开），每次通过都可以随机从宝箱中获得一个物品。

好奇心害死你

在剧情中使用ドミナス・オディウム、ドミナス・イラ、ドミナス・アンゴル发动的全屏攻击千万不要在平常使用，不然迎接玩家的就是华丽的即死。

BOSS キョンシー



敌人的招式方式只有三种但威力很高，战斗一开始它一般会召唤一个跟踪电球，电球的移动速度很慢但是不遇到物体不会消失，所以要用盾类的刻印将其取消；召唤小型僵尸的攻击可以用吸取取消，或许持续攻击也能消灭（攻击时不会显示伤害值）；最后的跳跃攻击只是速度比较快，建议用长距离武器和它慢慢磨即可。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
080	ティンマン	ぎんのこう石、きんのこう石	×	打/雷
087	チュパカブラ	–	×	斩/炎/毒/魔
105	デーモンロード	–	○	大钟乳洞
106	Dハンマーシェイカー	きんのこう石	×	打/雷
107	ウェポンマスター	きんのこう石	×	打/雷

修炼堂

纯技术型的关卡，几乎没有敌人，通过这里全靠高超的操作水平。每个场景都要灵活运用反弹和跳跃来通过，机关的伤害很高，而且部分场景还很容易受到机关的连续伤害，因此攻关时一定要耐心，看准机会再行动，否则很可能前功尽弃，过关后能够得到远距离回旋镰刀的刻印。

恶魔城机械塔

通过前面的“恶魔城兵营舍”后即可来到这里，由于地形比较特殊，玩家需要灵活运用反弹的刻印才能前进，最上方等待玩家的是历代必定登场的死神，胜利后获得三头犬刻印之二（该区域有一个比较容易错过的刻印モルブス，取得方法可以参考最后的刻印部分），之后向下区域移动可以进入恶魔城兵器库。

BOSS デス



敌人的攻击方式非常丰富，周围出现的小镰刀很恶心，不过都可以打掉。当其使用镰刀砍全身这一招时，必须快速靠近镰刀出现的位置后再快速用滑铲就能躲过去；3个血球发动时只要快速撤离就不会被打到；剩下的几种镰刀攻击方式只要和它保持一定距离就不难躲避，推荐用绿色骷髅身上获得的激光为主要攻击手段，这样清除小镰刀会比较方便。

恶魔城兵器库

这里的敌人HP都很高，必须要稳扎稳打才能坚持到最后，消灭掉BOSS进入后面的房间可以获得三头犬刻印之三。

BOSS エリゴル

这个BOSS可以说是迷宫中最简单的一个，攻击频率过慢几乎不可能打中我们。敌人一共分为四个阶段：第一阶段只要打掉他前腿上的2个能量球即可，此时它只会用剑攻击，范围不大速度也不快，很容易躲避，打掉前腿的能量球后在其跳起时，快速移动到它胯下进入第二个阶段，否则能量球会再生；第二阶段需要攻击背上的2个能量球，由于躲避范围变窄，因此推荐用斧头或合成印术快速解决它，当破坏完背部的能量球后它会用前腿将主角踢到后方，追求无伤的玩家可以靠近它后腿的位置，那么它会跳起而不是踢腿，抓紧机会滑到它背后进入第三阶段；第三阶段需要攻击它后腿的能量球，用远距离的刻印会比较有效；最后一个阶段需要爬到它的背上攻击头部的能量球，此时所有的强力攻击一起招呼上去，很快便能获胜。

恶魔城最上部

该区域能够找到飞行刻印，这样以前到不了的地点全都可以进入了，一直向上走可以到达最终BOSS伯爵所在的房间，剧情过后就是最终决战了。

最终BOSS ドラキュラ

和历代一样，玩家只有跳起攻击伯爵的头部才会对其造成伤害，同时需注意过于靠近有可能遭到披风的反击。第一形态他的攻击方式为召唤火球和电球，火球可以蹲下砍掉或者用盾进行防御，电球则需要灵活运用跳起和蹲下才能躲避，放出绿色的冲击波待其发动后快速近身就可以躲开。将其HP削减至一半以下进入第二形态，他的主要攻击方式变为放出红色的狗，虽然HP很低但速度很快，一定要第一时间消灭；前冲式的吸血技能发招前必定会隐身，只要跳起就不会被抓到；蓝色的跟踪冲击波必须快速移动才能完美回避；敌人最强的一招是释放波浪型的红色蝙蝠群，老老实实地换上盾的刻印防御吧，不然很可能前功尽弃。最后将其HP归零后伯爵会进入蓄力状态，此时必须装备上三个多米纳斯刻印发动合成印术才能结束战斗。

噩梦的终结

为了封印伯爵，夏诺娅抱着同归于尽的决心使用了多米纳斯的力量，最后伯爵成功被封印，而残留在多米纳斯刻印中艾尔巴斯灵魂却在最后关头保住了夏诺娅的生命。随后艾尔巴斯在夏诺娅的微笑中消失在了尘世之间，而夏诺娅也必须赶在城堡倒塌前逃了出去，由吸血鬼所引发的噩梦又一次告一段落。

敌人资料				
序号	名称	掉落物品	刻印	弱点
073	グール	3年ミルク	×	斩/炎/光/石
074	ピーピングアイ	ピジョンアイ	×	光
075	ガーゴイル	–	×	打
076	レッドスケルトン	–	×	打/炎/光
077	ブラックパンサー	–	○	斩/炎/毒/魔/石
079	ドラキュリーナ	クレープ・シュゼット、ステファーネ	×	斩/炎/光/石
080	ティンマン	ぎんのこう石、きんのこう石	×	打/雷
081	ボーキル	–	○	斩/炎
082	スケルトン・ビーマー	–	○	打/炎/光
083	ガッシーダ	–	×	打
084	デビル	–	×	斩/光
085	ゲルカマスター	アイアンレギングス	×	打/雷
086	レッドスマッシャー	てつのむねあて	○	打/雷
087	チュパカブラ	–	×	斩/炎/毒/魔
088	スケルトンブレイズ	–	×	打/炎/光
089	リリス	プリン	×	斩/光/魔/石
090	リザードマンブレード	–	×	斩/炎/石
091	ハンマーシェイカー	ぎんのこう石	○	打/雷
092	リビルド	–	×	斩
093	インプ	–	×	光
094	バックベアード	–	×	光
095	ルーラーソード	–	○	打/雷
096	オートマトンZX27	ぎんのこう石	○	雷
097	メディウサヘッド	–	×	斩
098	ゴルゴンヘッド	ミラーキュライス	○	斩
099	マーダースナッチ	–	×	斩/炎/光/魔/石
100	グレートナイ	ナイトヘルメット	○	打/雷
101	キングスケルトン	バーバリアンサンダル、バーバリアンハーネス	×	打/炎/光
102	ウィングスケルトン	–	○	打/炎/光
103	ファイナルナイト	ナイトレギングス、ナイトキュライス	×	打/雷

通关特典　标题画面下追加“BOSS RUSH MODE”（BOSS挑战），选择左侧需要连续消灭恶魔城以外迷宫中的所有BOSS，4分钟左右通过可以获得“あくまの右目”，作用为敌我双方所有动作变慢；右侧4分钟左右通过可以获得“かみの左目”，作用为攻击敌人显示的数值为其剩余的HP量。

全刻印一览

双手刻印

名称	消耗MP	威力	说明	属性	获得方法
コンフォデレ	5	6	初级突剑刻印	斩	游戏初期自动获得
ヴォル・コンフォデレ	10	11	中级突剑刻印	斩	葬送の骸窟41号杂兵デュラハンスケルトン掉落
メリオ・コンフォデレ	15	15	高级突剑刻印	斩	恶魔城藏书库BOSS战后房间内的雕像中
セカーレ	5	8	初级剑刻印	斩	废修道院6号杂兵スケルトンソルジャー掉落
ヴォル・セカーレ	10	14	中级剑刻印	斩	巨人の栖家雕像中入手
メリオ・セカーレ	15	20	高级剑刻印	斩	恶魔城武器库95号杂兵ルーラーソード掉落
ハスタ	5	9	初级枪刻印	斩	ミネラ监狱岛14号杂兵アーマーナイト掉落
ヴォル・ハスタ	10	16	中级枪刻印	斩	トゥリスティス峡的雕像中
メリオ・ハスタ	15	23	高级枪刻印	斩	恶魔城兵营舍左方入口处的雕像
ブルサーレ	5	10	初级锤刻印	打	ルブスの森的雕像
ヴォル・ブルサーレ	10	18	中级锤刻印	打	雾の林道的雕像
メリオ・ブルサーレ	15	25	高级锤刻印	打	恶魔城地下冥宫91号/机械塔杂兵ハンマーシェイカー掉落
サギッタ	15	6	初级弓刻印	斩	ミネラ监狱岛13号杂兵スケルトンアーチャー掉落
ヴォル・サギッタ	5	9	中级弓刻印（斜方向射击型）	斩	ソムヌス岩礁的雕像
メリオ・サギッタ	25	9	高级弓刻印（自动锁定型）	斩	雾の林道的雕像（需要获得穿墙能力）
アクシス	15	8	初级斧刻印	斩	ルブスの森/ミネラ监狱岛9号杂兵アックスアーマー掉落
ヴォル・アクシス	30	12	中级斧刻印	斩	ソムヌス岩礁的雕像
メリオ・アクシス	45	16	高级斧刻印	斩	恶魔城武器库100号杂兵グレートナイト掉落
ファルクス	5	11	初级镰刀刻印	斩	ミネラ监狱岛的雕像
ヴォル・ファルクス	10	19	中级镰刀刻印	斩	巨人の栖家52号杂兵ミス・マーダー掉落
メリオ・ファルクス	15	28	高级镰刀刻印	斩	恶魔城武器库的雕像
クルテ	8	3	初级小刀刻印（投掷1把小刀）	斩	废修道院的雕像
ヴォル・クルテ	16	3	中级小刀刻印（同时投掷2把小刀）	斩	恶魔城地下冥宫/机械塔86号杂兵レッドスマッシャー掉落
メリオ・クルテ	24	3	高级小刀刻印（同时投掷3把小刀）	斩	恶魔城武器库的雕像
スクトゥム	5	0	初级盾刻印	无	カリドゥス海峡的雕像
ヴォル・スクトゥム	5	0	中级盾刻印	无	オビリビオの丘57号杂兵リザードマン掉落
メリオ・スクトゥム	5	0	高级盾刻印	无	恶魔城武器库的雕像
レディーレ	10	4	投掷回旋双头刃	斩	修炼堂中的雕像
クブス	20	5	放置一个石块，可以躲避恶魔城藏书库BOSS的炸弹	石	废修道院上层最右边的房间，连续破坏石块在其回复前吸取
トルペンス	20	10	投掷水晶将敌人封印一段时间（BOSS无效）	冰	ウィゴル村救出第一个村民时获得
ラピスト	20	17	发动石拳攻击前方目标	打	恶魔城地下冥宫落石区域的房间内吸取
プネウマ	25	14	前方召唤旋风	斩	ティメオ山脉运用反弹快速吸取
イグニス	25	9	三方向发射火球	炎	ティメオ山脉31号杂兵フレイムデーモン身上吸取
ヴォル・イグニス	40	7	向前方召唤一条火柱	炎	恶魔城地下冥宫最左边满是火柱的房间里吸取
グランドー	25	8	向前方放射一个冰柱	冰	カリドゥス海峡29号杂兵シーデーモン掉落
ヴォル・グランドー	40	27	向前方召唤一条冰柱	冰	トゥリスティス峡瀑布处利用反弹快速吸取
トニトルス	25	5	向前方发射一个雷球	雷	トゥリスティス峡60号杂兵サンダーデーモン身上吸取
ヴォル・トニトルス	40	3	向前方持续放射雷击	雷	ミネラ监狱岛通过带电的房间最里面吸取
ルミナーレ	25	8	向前方放射一个光球	光	灯台的最上层的房间内吸取
ヴォル・ミナーレ	40	20	发射一个自动跟踪的光球	光	猎奇の馆/恶魔城70号杂兵ホワイトフォモル身上吸取
ウンブラ	25	13	放出一个跟踪幽灵	暗	雾の林道36号杂兵ブラックフォモル身上吸取
ヴォル・ウンブラ	40	23	向前方放射一个暗黑球	暗	猎奇の馆最左下漆黑的房间内获得（推荐后期获得96号敌人オートマトンZX27的刻印再拿取）
モルブス	25	12	召唤一个血球攻击目标	咒	恶魔城机械塔有2个机械装置的房间内，分别装备トニトルス、ヴォルトニトルス后快速发动攻击将两个装置同时击打后出现刻印
ニテンス	20	9	向前方发射激光	炎/光	恶魔城地下冥宫82号杂兵スケルトンビーマー身上吸取
アケルブス	44	22	向前方发射一个破坏球	雷/暗/咒	猎奇の馆BOSSアルバス身上吸取
ゲロブス	50	8	向前方发射2个反弹光球	打	エクレシアBOSSバーロゥ/大钟乳洞105号杂兵デーモンロード身上吸取
デ・クストース	16	18	召唤地狱犬攻击前方目标	斩	恶魔城藏书库BOSS战后一直向下走的尽头房间内吸取获得
シス・クストース	16	18	召唤地狱犬攻击前方目标	斩	恶魔城机械塔打倒BOSS死神后再其身后的房间取得
ドミナス・オディウム	66	66	多米纳斯刻印之一，在自身周围发射光线雨（使用时会消耗体力）	暗	剧情获得
ドミナス・イラ	66	66	多米纳斯刻印之一，召唤一个暗黑球攻击前方目标（使用时会消耗体力）	暗	剧情获得

背部刻印

名称	消耗MP	威力	说明	属性	获得方法
キルクルス	5	–	吸取磁石将自己反弹	光	废修道院剧情获得
パリエス	5	–	使用后可以进入发光的墙壁	无	恶魔城藏书库BOSSウォールマン身上吸取
ウォラーレ	20	–	持续在空中飞行刻印	无	恶魔城最上部获得
イニレ・ラピドゥス	80	3	高速移动刻印	斩	恶魔城地下冥宫穿过隐藏区域后在右方的出口处获得
イニレ・ウィス	80	–	一定时间内STR上升，物理攻击力上升	无	恶魔城兵营舍进入机械塔区域第一个房间内的雕像
イニレ・ドゥルム	80	–	一定时间内CON上升，物理防御力上升	无	カリドゥス海峡的雕像
イニレ・サピエス	80	–	一定时间内INT上升，魔法攻击力上升	无	オビリビリオの丘的雕像（需要拿到加速或飞行的刻印后才能取得）
イニレ・フィデス	80	–	一定时间内MIND上升，魔法防御力上升	无	ティメオ山脉的雕像
イニレ・ヴェアーティ	80	–	一定时间内LUCKY上升	无	恶魔城地下冥宫隐藏房间内，打破右方的墙壁运用穿墙能力通过后的雕像
イニレ・ペクニア	80	–	一定时间内打倒敌人后掉落的金钱增加	无	トゥリスティス峡的雕像
アルマ・フェレス	80	–	变身为猫人	无	恶魔城エントランス77号杂兵ブラックパンサー掉落
アルマ・ウェスペル	80	–	变身为蝙蝠女	无	雾の林道35号杂兵ワーバット掉落
アルマ・マーキナ	80	–	变身为机器人，可以直接通过刺地形	无	恶魔城机械塔96号杂兵オートマンZX27掉落
レフェクティオ	80	–	发动后HP徐徐回复	无	恶魔城藏书库隐藏房间内的雕像
デルム・クストース	80	–	发动后根据HP的剩余量增加攻击力	无	打倒恶魔城武器库的BOSS后在其身后的房间内获得
フィデ・ゾンビ	80	2	召唤僵尸（ゾンビ）使魔	打	ルブスの森12号杂兵ネクロマンサー身上吸取
フィデ・ウィング	80	3	召唤枪兵骷髅（フライングスカル）使魔	斩	恶魔城最上部102号杂兵ウィングスケルトン掉落
フィデ・ポーキル	80	4	召唤浮游生物（ポーキル）使魔	炎	恶魔城地下冥宫杂兵81号杂兵ポーキル掉落
フィデ・ウルラ	80	3	召唤猫头鹰（フクロウ）使魔	斩	ティメオ山脉61号杂兵ふくろう掉落
フィデ・メディウサ	80	1	召唤美杜莎（メディウサヘッド）	石	恶魔城机械塔98号杂兵ゴルゴンヘッド掉落
フィデ・スパイダー	80	2	召唤蜘蛛（スカルスパイダー）使魔	斩/毒	ティメオ山脉25号杂兵スカルスパイダー掉落
フィデ・スケレトゥス	80	5	召唤僵尸（キョンシー）使魔	打/咒	大钟乳洞BOSS身上吸取
ドミナス・アンゴル	66	–	多米纳斯刻印之一，使用后HP徐徐下降	无	剧情获得

隐藏要素

选择“NEW GAME”开始游戏可以选择以夏诺娅为主角挑战HARD难度（固定等级LV1/LV50），其中“HARDLV1模式”通关追加“LV255模式”，等级上限变为255级，而“HARDLV50模式”通关会奖励铠甲クィーンオブハート，作用是使用合成印术红心的消耗量减半。

文 阳光成员 黑翼天使 X　美编 心の永恒



GEARS OF WAR 2

2 年前的《战争机器》可以说是向人们展示了 X360 的机能与次世代游戏所应有的魅力。不少玩家为之震撼，并且在心中有了一个用以评判其他作品的标准。以此，X360 的大作阵营又增加了一枚能够轰炸 PS3 阵营的重磅炸弹。2 年后的今天，《战争机器 2》如期而至。它证明了其前作全球 500 多万的销量并非浪得虚名，游戏的战斗愈加激烈，战斗的场面愈加壮阔……总之，奉承的话已不必多讲，让我们投入这战火咆哮的世界中去吧！

战争机器2	Microsoft/Epic Games		动作射击
X360	Gears of War2		美版
	2008年11月7日	1~4人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

前作背景简介

在前作的故事中，突然从地底冒出的兽族与人族展开了昏天暗地的战争，主角菲利在某次任务中为了袒护其父亲而违背了上级命令，于是也被扔进了监狱。直到监狱被兽族攻陷时菲利才被队友救出，得以重见天日。之后他做为一个负罪之人，接受上级的指令，执行了为摧毁兽族的地洞而进行的定位共鸣器放置行动。最后虽然大片兽族地洞成功被炸毁，但这却并没有了结战争，相反故事才刚刚开始……

基本操作一览



十字键	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	准星移动
A	靠近掩体／翻越掩体
B	启动电锯／近身攻击
X	拾取弹药物品／救助同伴／启动各种机关
Y	观察事件
LT	按住进行瞄准
LB	按住打开队伍菜单／查看任务列表
RT	射击
RB	装弹／加速机枪类武器散热
LS	—
RS	精确瞄准（部分武器支持）
Back	—
Start	暂停，进入菜单

新增模式简介

练习课程



这是本作比较厚道的一个新增模式，可以理解为网战的“单机训练版”。该模式提供了主要 5 种网战模式（此外也可以自己设定模式），下面简单介绍一下。由于除玩家外其余人数是设为 AI 来进行练习，这让很多不能登陆 LIVE 的 X180 玩家也有了体验一把网络对战的机会（笑）。

模式名称	人数限制	玩法简介
基本常识	3V3	相当于生存模式，玩家互相射杀，不能复活，存活到最后一方的即为赢家。
处决	5V5	必须是处决倒地后奄奄一息的敌人才算真正的杀死敌人。
再生	5V5	每个小队有一名队长，只要队长不死，那么队员可无限复活；如果队长死亡，则转换为生存模式，存活到最后的一方即为赢家。
占领目标	5V5	占领地图上蓝色光圈来扩张地盘，当扩张到一定程度时则需要守卫蓝色光圈来赢取分数。
武力挟持	5V5	地图中会有一名难民（肉票），双方的队伍需要争夺挟持该难民将其带到指定区域，先获得足够分数的一方胜利。

持久战

这个新增模式也比较有意思，因为其很像《魔兽争霸 III》的角色扮演类地图中的“守护路口”的模式（笑），这或许会让很多《魔兽争霸 III》角色扮演模式的玩家感到亲切吧！该模式最多允许 5 名玩家并肩作战，抵挡兽族一波又一波的进攻。在敌人每波的进攻中，每名玩家只有一条命，如果不幸身亡就只能等敌人下一波进攻才能复活。根据每名玩家的表现，分数排行榜也会不断刷新。总之有条件的话还是多找些朋友一起试试，一个人打的话会显得力不从心。

战地日志

前作的隐藏要素可以说只有找“阵亡士兵兵籍牌”这一项。而本作不仅要找与之类似的“兵籍号码”，还要找隐藏在游戏场景中的各种资料文件。虽然找的东西更多了，但是由于本模式的存在，倒让玩家没那么多怨念了。

在该模式中，玩家可以详细查看任意一章任意一小节的隐藏物品情况，比如该小节是否有隐藏物品，有几件隐藏物品。这些都一目了然，玩家不必再一头雾水的去寻找。从这点来说的确要夸一下制作组为玩家着想的态度以及这人性化的设定。

不是秘诀的秘诀 相信很多人通关了都不知道 RB 键除了换弹药以外，还有加速机枪类武器散热的作用，这就是不注意看说明的下场。

特色系统介绍

掩体射击



游戏中A键的一大作用就是自动寻找最近的掩体进行“靠墙”动作，此外A键还有在两个对称的掩体间移动和翻越掩体的作用。躲在掩体之后再与敌人进行对射这是游戏中的基本策略。此时玩家可以按住LT进行探头精确瞄准，或者直接按RT进行盲射，不过盲射基本没什么命中率，但是是用散弹枪之类打近距离敌人的话效果反而不错。

装填好手



这是“《战争机器》系列”的一大特色，当按下RB键开始装填弹药时，右上角的弹药槽下便会出现一个移动的光标，当该光标与浅白色区域重合时再次按下RB键即可完成“主动装填”，如果是与中间更小的纯白色区域重合时按下RB则为“完美装填”，此时不仅装弹速度更快，而且还可以短时间内提高武器的攻击力。所以掌握高超的装弹技术可以说是每一名玩家的必修课。

电锯惊魂



这也是《战争机器》当年宣传的一大特色，当玩家使用联盟的突击步枪时，按下B键即可启动电锯，此时嗡嗡的声音会让敌人吓得屁滚尿流。而在本作中，有些敌人也会使用电锯，当双使用电锯进行对锯的时候，便会出现“电锯对决”的场面，此时快速按B键即可拼掉对方。场面异常刺激，爽快感十足。

处决对手

本作新增的一大系统，就是当攻击敌人到一定程度时，对方并不是立刻死亡，而是跪下来进入奄奄一息的濒死状态。此时玩家有多种选择，首先你可以眼睁睁放过它（笑）；或者按Y/X/B可以用各种方式直接杀死对方；而按住A则可挟持该敌人当作肉盾用，不过此时武器只能用手枪。需要注意的是肉盾也是有耐久度限定的，当承受一定攻击后便会被打爆。另外，当我方操作的角色被打成濒死状态时，一定要快速按A键并配合方向键逃离战区，等待队友救援才是上策。



流程攻略

注：由于中文版的缘故，剧情部分不做详细说明，主要以一些要点攻略为主，并且笔者将所有隐藏物品的位置直接写入流程中，在配有书名号的同时并用彩色字体标出，大家只要按照顺序来打就可以轻松入手。另外牵扯分支路线的本人都走了右边，这个不会影响到隐藏物品的获得。

第一章 危机四起

1-1 新兵报到

（隐藏物品：2个）



开始后的新兵训练不要跳过，因为牵扯到两个收集物品。一路按要求前进即可，没什么难点。开始后走不远在第一个铁网门前便可以找到《维安日报》。之后完成射击训练，进入大楼，最后从梯子下去后先别回医院，向右走到尽头的房间，在桌子前可找到《修护车驾驶日志》。

1-2 绝望

（隐藏物品：5个）

剧情后向右走进门遇到纹身男泰伊，之后上2楼，从靠左手的位置出去。根据提示先躲在掩体后面，等敌人冲到中间处时再一口气打爆下方的易燃钢瓶即可直接送敌人取西经。之后继续向左走，在沿途一个开着门的房间内可以找到《医师日志》。

沿着2楼走廊一路前进，干掉沿途的两名兽族敌兵后可以试试他们的突击步枪，威力不小，并且还可以按下右摇杆进行微瞄。刚下到一楼时，干掉房间内的敌人后在两张桌子围住的中间可以找到《医学中心档案 强纳森哈波》。

跟随队友出门来到庭院，这里可以试试刚才拿到的兽族武器，从远处利用微瞄来打。之后出现新的敌人“掠夺兽”，稍微给他几枪就会逃走。穿越庭院进门干掉第一个大房间的敌人后从左边走，沿路左手的一个房间内可以找到《维安政府联盟信头》。

在大厅会有直升机突然掉落，一边击退敌人一边来到2楼，进门后先别下楼，向右走在尽头可以找到《维安政府联盟公告》。之后下楼，两侧的门会突然冒出敌兵，利用Y键来寻找敌人出来的方向提前封杀，最后还可以从敌人身上拿到波塔克制手枪，威力大了不少。

来到街道，一出门往右走一点，回头看即可找到墙角的《兵籍号码》。之后从左边的路绕下去，不久会有直升机前来支援，然后可以选择靠近街道左边的商店，会有提示可进入商店从侧面打击敌人。

1-3 震耳雷鸣

（隐藏物品：2个）

从本关开始，游戏开始进入一个小高潮。游戏开始后转身在梯子旁可以找到《钻地机告示》，之后会有大量的迫击炮袭来。根据提示操作左边的重机枪来清除这些迫击炮，按下LT微瞄就可以轻松搞定，此外按RB可以给机枪类武器加速散热。之后有掠夺兽出现，这家伙最好先把骑在它上面的兽族士兵干掉，以后都如此效仿打即可。

修车的过程中，左边的地面上可找到《弹药申请书》。然后顺便捡2个手雷，看准了扔到兽族地洞中便可直接将地洞封死。这些都是基本技巧，大家一定要掌握。坚持一阵泰伊驾驶的玛莉莲号会从侧面协助攻击，车修好后会有提示，靠近梯子即可触发剧情。

1-4 奋勇前进

（隐藏物品：无）



本关出现了大量新的敌人“巨龙兽”，可以用重机枪扫一扫。之后我方一辆战车被劫，多利用重机枪来清除上面的敌人，最后会有提示干掉驾驶舱的兽族。需要注意的是，途中会有一些兽族士兵爬到我方驾驶的战车上，应及时清除。最后时刻出现的巨龙兽，用机枪连扫其头部即可。

1-5 阻碍

（隐藏物品：4个）

开始后踩开房门，翻过柜台上2楼，可找到《贾辛图街日报》。

出房间后会遇到新的敌人雷爆兽，这小家伙近身爆炸威力极大，此处用散弹枪在中远距离将其击爆才是上策。

当剧情提示天空中有漂浮诡雷兽时，转身可看到一个纪念碑，调查可获得《纪念碑碑文》。天上的诡雷兽可以击落，此时正前方有一敌方几枪，左右来回寻找掩体，我方同伴都可将其干掉。左边的机枪点可以不予理会，干掉其余敌人后只需要耐心等我方战车开过来将其撞坏即可。之后杰克会在右边切割一个栅栏，先不进去，在左边的的房间深处可获得《货车驾驶的笔记》。

进入隧道里由于比较黑，不要贸然前进，随时清除突现的雷爆虫。中途需要上台阶进入左边一个门，其左边还有个房间，里面可找到《兵籍号码》。

出隧道时会有掠夺兽突然出现，多在其身下翻滚后射击，这是近身对付他比较安全的方法。之后面临两条路的选择，这里本人选择了右边走屋顶。屋顶处可以拿到迫击炮，操作方法为按住LT，然后按住RT可延伸攻击距离，大约150M就可以发到对面去，顺便给队友开个路。最后出先的巨龙兽算准距离用迫击炮两下即可搞定。

喷火兵的弱点 喷火兵用的武器是火焰喷射器，喷火是需要能源的，所以瞄准其背上的能源包打吧，之后便会看到有趣的事情。

1-6 深入地心

（隐藏物品：无）



本关就是展现你迫击炮水平的时候，大约 100M 左右就刚好可以打到对面障碍边缘的敌人，根据这个值来做距离微调即可。新出现的“火炮兵”可以说毫无威胁，最后干掉两只掠夺兽本章结束。

经典台词

本作的中文化水平相当高，其中不乏一些经典语录，下面摘选几条供大家品味。

菲利：“泰伊那家伙和巨龙兽一样猛，如果有人能够穿过去，那一定是他。”（从这句话中我们或许可以理解泰伊自杀时菲利那无奈的眼神了）

第二章 地谷

2-1 离散

（隐藏物品：无）

开始后走任意一边都可，找到班卡敏后会进行一场防御战，需要注意的是一定要及时将出现的雷爆兽击破，不然其近身后很容易被炸死。

启动钻地机后继续前进，之后的一场战斗中干掉的火炮兵后可以捡一把他的武器“隆隆炮”试试，威力依然巨大。之后的苦役简直就是用来送锯的。

2-2 地谷生物

（隐藏物品：2 个）

这关会遇到“岩虫”，通过射击红色水果可以吸引它的注意力从而让它们挪开位置，此外还可以把他们作为掩体来使用。没事也不要惹它玩了，别以为它就好欺负。沿着左边一直走可以发现一个被藤条堵住的门，锯开后进去可找到《战士日志》。

分叉路走右边过去，敌兵机枪点火力比较猛，利用岩虫作掩护靠近，然后扔两个手雷过去会轻松不少。上去后在一下坡处有狙击枪可以拿，撂倒远处的敌人吧。



登上高地后可躲远点用狙击枪将火力点都打破，出现掠夺者后依然可以利用翻滚到其身后这种方法来打。旁边的门开启后可以用敌人的机枪来封杀，先别进门，在面对门时靠右边的某处可找到《肯突兵卷轴》。进门下坡后利用迫击炮以及重机枪掩护 A 小队即可完成任务。

2-3 令人不安的真相

（隐藏物品：1 个）

一上台阶就遇到了新的敌人“康图斯兽”，它的手枪射速极快，还会向我方扔油墨弹，并且身手敏捷，算是最烦人的敌人了。此时可先无视其他敌人，好好利用狙击枪干掉它吧，苦役靠近了就用近身技一击必杀。之后可以玩玩康图斯兽的高刚手枪，值得推荐；而油墨弹作用不大，效果是爆炸产生烟雾，对烟雾内的敌人持续造成损伤。进门后向右看，可在火台下找到《兽族徽章》。

之后的分支选择本人选了右边，先利用岩虫作掩护，狙击掉两个机枪点，然后进屋开启机关进门。之后从梯子上去便可以从上方利用地形轻松制压下一个据点的康图斯兽等敌兵。



2-4 向下沉沦

（隐藏物品：2 个）

本关会出现新的敌人“血骑兽”，其实只要瞄准人打很快就能令其“坠落马下”，当然没有主人的坐骑也是很疯狂的，所以依然需要双杀。干掉第2个血骑兽之后，在右边的一个平台可以看到对面有很多兽族狙击手，而附近就可以找到《伊利马市征人广告》。



来到直升机坠落点后发现被敌人包围，旁边的路口里坚持一阵就会发生剧情。剧情过后，科尔归队。此时先别出房间，在面对出口左边的区域可以找到《兵籍号码》。之后从斜坡突上去后结束。

2-5 俘虏

（隐藏物品：1 个）

救出巴德后从小路下去，然后沿着右边走到尽头便可找见《难民日志》。之后一路前进干掉几名敌人后登陆兽族运囚船。

在船上干掉暴丘步兵后可以获得“暴丘机枪”，可以按 LT 将机枪固定后再按 RT 射击。之后做升降梯进船，船的两层的某墙上各有一个机关，都启动后发生剧情。当与其他船相撞后换过去再将另一条船下层的开关启动，可以救出泰伊，可惜悲剧往往就在不经意间发生了。



下船时遇到了敌人无谓的抵抗，依然狙击枪伺候。过桥后又可以捡一个暴丘机枪，这下刚好用来对接下来的血骑兽等，我们只要提前在坡上适当的位置架起机枪即可。

穿越一片废墟后，发现了撤离点在一座大楼的屋顶，这里选择从右边的路绕到屋顶。在屋顶只需要顶住敌人的进攻，坚持到时间结束即可。

2-6 勇闯险境

（隐藏物品：2 个）

游戏开始后朝左边的地上看，即可找到《黄金汽车杂志》。之后的巨齿阵也比较简单，看准了多利用翻滚一个一个躲过即可，值得一说的是途中有一处间隙很矮的通路需要按住 A 键一口气跑过去才行。

遇见已经重伤的班卡敏后发生剧情，之后开始逃脱，没跑几步左边的地面可以找到《兵籍号码》。之后不断撤退并根据提示射击肌肉闭口，锯开薄膜，射下卡车，中途记得不要碰到周围的尖刺，众人总算暂时逃过一劫。

在喷酸地段，开枪打一下喷酸口的绿色点可令其暂时停止喷酸，地面上绿色区域表示酸液的覆盖范围，迅速通过即可。而之后的肠道里视角会变模糊，不过只要迅速从相对能看清楚的岔路走很快就可以通过。

最后找出洞兽 3 个心脏并将其的旁边的动脉全部锯断即可结束本章。顺便感叹一下最后 4 人从洞兽身体里走出来时真是够血腥，够暴力。

封印兽族地洞 其实只要在兽族地洞刚打开时算好时间丢一颗手雷进去就可以封住洞口，基本冒不出几个敌人。可惜的是本作中使用机会不多。

第三章 暴雨将至

经典台词

多姆："你见过他们吃伊母能源吗？"

菲利："他们吃屎吃到死我也不在乎！"（从这句话中我们可以看出菲利对兽族的憎恶是深之入骨啊。）

3-1 不可告人的秘密

（隐藏物品：无）

进入仓库后从右边走，在一扇特殊门前发生剧情。之后跟随杰克前进，恢复供电即可。沿途可以取得地狱火焰发射器，这件武器基本上不需要微瞄，只是威力有些一般，可以先拿上等下搞个苦役烤肉。回到拿火焰喷射器的旁边的房间按下门旁的机关，大量苦役出现，其实还是按B键来打轻松实在。之后转动机关开启仓库门。



拿到炸药箱后，先直走到升降台，杰克会送俩人上去，进入仓库后依然直走，再右转就可以看见那扇门了。此过程虽然只能用手枪，但是对付苦役依然可按B键轻松搞定。顺便抱怨一下这俩人笨到只懂横着前进，怎么就不知道换个方向竖着走呢？

3-2 起源

（隐藏物品：3 个）

进入炸开的门，一上去在右边的房间内可以找到《跨部门备忘录 奈尔斯山姆森》。

下楼梯后踢开右边的门，扳动机关启动保安系统，房内的苦役会被激光封杀，之后再扳动机关关闭保安系统，从左边的路绕进去。

通过刚才遍地苦役尸体的房间后，右转在右手第一个房间进去踢开门，可找到《备忘录 道格佐藤医生》。继续向右走，进入尽头右边的房间。之后多利用掩体回避警卫光线来前进，另外按住A跑动时也不会被横向光线扫到，而躲避光线然后扳动机关来解除保安系统是后面的基本思路。

途中需要穿越庭院，打开门时可不要被突然出现的苦役吓到哦。之后穿过厨房，再接下来的大厅右边的保安装置解除机关旁边的房间内可以找到《研究中心档案 茹丝》。

下楼梯后不要贸然前冲，门里会涌出苦役。之后的分支选择本人选了镭射诱饵，只要在听到队友喊出"GO"之后前进几步即可，非常简单。



3-4 峰回路转

（隐藏物品：无）

本关就是开坦克，简单操作如下：

左摇杆	移动	右摇杆	炮口移动
LT	微瞄	A	加速

开始后左右都可以前进，路障可撞破，有些跳台可以用加速飞跃。虽然坦克的攻击很爽，掠夺兽之类的都是2炮搞定；但其防御却不是无敌的，



当看到车身冒火时一定要尽快躲避等待修复。

当从一个高处飞下去后，需要穿过一片结冰的湖，慢慢移动不要着急就不回掉入炸开的洞中。过了第2个冰湖后直走飞过去，一路上山途中可以根据提示轰掉2个前作就有的怪物"怖雷兽"。来到断桥处，右方有快平台可以飞下去。之后在下一个场景轰到一座塔进入洞穴。

进洞后虽然很黑，但是并不难走。在尽头一处漆黑的悬崖处开下去，坦克会故障发生，修好后可看到3只潜地兽，待其张开触手时朝腹部轰一炮就可以秒杀。之后再干掉2个巨龙兽就可以从坦克里出来了。

3-5 阴错阳差

（隐藏物品：1 个）

沿路下去会遇到新的敌人"护卫兵"，从右边绕下去干掉他可以捡了它的武器机械弓玩玩，按住RT可以蓄力，并且发射出的箭会爆炸，威力相当大。

下面的废墟区域会出现兽炮艇，当提示摧毁该船时，打破船上的发光能源便可以令其撞毁。另外在本区靠右点的位置从台阶上去可以在一个王



座前找到《难民日志 史杜》。

突破到码头尽头的小船处，捡起旁边的慕林机枪后上船。将机枪架到适当位置很容易清除掉兽炮艇的骚扰，之后经过一番激烈的水上争夺，最后两人乘坐的船艇落下了瀑布。

3-3 不速之客

（隐藏物品：2 个）

开始后需要先原路返回，此时新出现的敌人"种兽"是个行动敏捷的家伙，但是由于其攻击方式为近战，所以用电锯将其秒杀真是轻松爽快。和卡姆合作打开门后的房间需要启动机关才能打开道路。

突然炸开的墙的会涌进敌兵，新出现的"火焰喷射兵"看似强大，其实只要别其与正面碰撞，稍微找个角度射击它背上的能量包便可让它玩火上身，自动爆炸。一路降妖除魔来到一个大厅，原地稍躲一阵杀人冰雹就会把出现的敌人处理掉。开门来到车站，刚出来后顶着杀人冰雹，冲进右手的房内可以找到《医师日志 史蒂芬妮纪默医生》。

然后根据提示从左边走来到火车旁，注意车厢内躲着一个敌人。上车后启动机关，车厢会自动运行到下一个地点。下车后先迅速干掉远处地洞里冒出的敌人，然后从右边沿着冰雹下不到的路线前进，建议顺便把敌人掉落的狙击枪拿上。

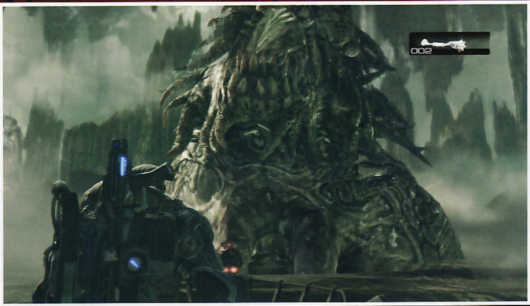
进入一片封闭区域，需要先干掉骚扰的敌人，连续开启两个卷闸门，然后同伴会在右侧吸引火力，我们则可左边用狙击枪轻松搞定远处的敌人。之后当提示上火车时，先别进去，进入相反方向的房间内，调查墙壁可找到《牢狱记号》。

启动火车后，两边各有一个重火力敌人应当清除。下车后从旁边的梯子爬上去，干掉几个兽族地洞后会出现新的敌人"战盾兵"。该敌人看似威风十足的样子，但是就凭他的移动速度，想打到我们太难了。干掉他可以拿取盾牌，配合手枪使用，此时按A 键还可将盾固定在地上当掩体。

此时也终于逃出了杀人冰雹的范围，返回坦克处干掉几个掠夺兽就可以离开这里了。



手雷的妙用 游戏中的手雷和油墨弹除了直接扔出去以外，还有另一种用法，那就是靠近敌人后按 B 就可以将雷放到敌人身上并引爆。这样一来对付战盾兵等敌人倒是不错的选择。



3-6 受污染的水域

（隐藏物品：无）

BOSS战 荧光章鱼

本关是一个BOSS战关卡，刚开始BOSS会使用触手将船往水里脱，上去用电锯锯断即可，突击步枪穿上就有，没电锯的话记得去捡。站位稍靠船头点，来回几次以后BOSS便会张开嘴咬住船尾，此时射击BOSS眼睛一次他便会潜下去。当BOSS再次浮出来咬住船时，依然射击其眼睛，之后立刻跑进其嘴里。注意观察其口腔中的触手，有变成蓝色的立刻射击，不久中间便会张开一个丑陋的大嘴，此时看准丢颗手雷进去然后立刻逃出来。反复此过程几次，这个大章鱼便一命呜呼了。

第四章 深入敌营

4-1 轻重缓急

（隐藏物品：1 个）

坐第一个升降梯下去后，转动机关关闭水闸，对面的敌人要优先干掉企图重新打开水闸机关的那个。坐第 2 个升降梯下去后建议拿了沿途的狙击枪，出去后会出现战盾兵，拉开距离不要硬碰，当其防御时可适当上前引诱一下。

在通过桥时敌人会开启一个探照灯来妨碍我方的视线，此时先把探照灯打破就好对付后面的兽族士兵了。在尽头的一个左边平台上会提示有终端机，先别管提示的那台，调查旁边的一台终端机则可以找到《兽族终端机》。



4-2 谜底揭晓

（隐藏物品：1 个）



这一路我们只需要跟在多姆后面听从他的指示，一一调查终端机即可。刚开始遇到的的兽族巡逻队可以不打，不过本人由于太好战所以就没放它们过去。而在第 2 个终端机的左边的地上可以找到《囚犯日志 强纳森哈波》。

最后找到正确的终端机后，需要展开一场防守战。敌人会从左右两边交替进攻，需要注意的是尽量在远处就把兽骑兵干掉，不然其近身后容易让我们顾此失彼。防守成功后玩家就可以看到本作中最煽情的一幕了。

4-3 万夫莫敌

（隐藏物品：2 个）

下台阶后先往右走，在向左转可在地上找到《兽族狱卒日程表》，之后踩开左边的一扇门，兽族的总本山豁然映入眼帘。从左边的路下去后会遭遇一场战斗，需要提防 2 楼窗口内有一个护卫兵，应及时干掉。清除完敌兵后从右边的楼梯上去，来到之前护卫兵所在的地方，开启机关后下层的门才会打开。

进门后在遭遇下一场战斗时右边会突然跳出一个兽兵，冷不防还挺狠的。攻下去穿越一栋房子来到一片比较宽阔的区域，这个地方需要我们扳动身后的机关才能令地面的掩体凸出来，然后在与敌人对战时注意提示，消灭远处一个企图取消我们掩体的敌兵即可。最后的大门开启后会出现两个慕林兽兵，没什么威胁，和同伴错开位置瞄准其头猛射吧。



进入皇宫后当玩家没走几部前面的一扇门便会降下，若继续往右走，右边的门也会降下。但是我们只要提前按 A 键冲刺，就可以在门降下前冲进去。之后右边的地面上可以找到《人指项链》。左边的机枪旁有一个机关可以开启道路，然后就用机枪清场吧。

来到外面后是一个圆形封闭区域的战斗，多扳动机关来启动掩体突破。当杰克完成定位后，我们还需要突破 3 层闸门来等待钻地机的到来，地图上有迫击炮可以多利用一下，对付远处的敌人相当方便。当第 3 层闸门启动后，建议先躲远点，在近处很容易被两个慕林兽兵打成蜂窝。之后最深处有一个发射迫击炮的敌人应先予以干掉，不然被天花乱坠的炮弹炸成半死不残后悔也来不及。从尽头的楼梯上去开启机关进入皇宫地区。

4-4 绝地重生

（隐藏物品：2 个）

在缆车上需要对付空中的掠夺兽，而之后则需迅速干掉另一个缆车上的敌人并抢夺该缆车继续上升。从缆车下来后，向左走。一上去可以看到一个圆盘一样的东西，调查可找到《兽族日历》。



在桥上的战斗可以通过机关启动掩护物与敌人火拼，有狙击枪的话可以绕到左边去，从远处将其一一歼灭。之后开启桥右侧的机关，此时有两条路可选择，本人这里选择了乘坐升降梯下去。

升降梯上由于有架机枪，所以打起来毫无难度，场景中红色能量桶可以引爆。下升降梯后前进，可以顺手捡了敌人的慕林机枪。在下个场景中架起机枪就可以将下面的敌人轻松歼灭，然后从右手边下去，在路的尽头可以找到《兽族防御计划》。之后按下旁边的机关可以开启台阶下去，干掉两个慕林兽兵后还是顺便再拎一挺机枪从左边的小路下去吧，后面几场战斗依然用得着。

电锯的作用 电锯在游戏中的作用不可小视，只是它无法锯到大体型敌人，不过像康图斯兽以及喷火兵还是可以锯的。另外甚至可以“锯”掉掠夺兽，当然这只是当掠夺兽在地面重心较低时，电锯对它身上兽兵的判定罢了。

实用技术 攻略透解

4-5 最佳计划

（隐藏物品：2 个）

开始后在大厅遭遇埋伏，不得不找其他道路。返回从左边绕过去，后面会提示有兽族升降机。先别去坐，继续往里走在某扇铁门前可以找到《兽族战略图》。操作升降梯下去，这里有一些被关在牢房里的兽骑，这可是个乘兽之危的大好机会，一个活口也别留啊。而按下尽头的机关后，有两条路线可选，本人选择了右边的向下前进。干掉大厅的敌人后向右走，左手是一条盘旋的小路通向下方。但是我们先从右边的楼梯上去，在最里面的台阶处可以找到《三虫一体神器》。小路比较窄，并且敌人都是护卫兵为主，所以要压制他们放不出箭，不然很难保证不受伤。途中偶尔跳出的雷爆兽不足为惧，干掉最后大厅内的敌人便可结束本节。



4-6 陷入绝境

（隐藏物品：1 个）

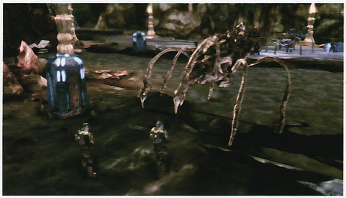
刚开始就可以捡起门口的一架慕林机枪，进入大厅后先左转，在第一排柱子的尽头可以找到《兽族石板》。按下大厅中间的机关后出现选择分支，本来在这里选择了从右侧突破。利用之前拿到的机枪可以从正面压制前进，当然我们也可以翻到左边的墙来一边打一边沿着左边缘前进，与队友会合后众人来到最下层。之后是一条广阔的大厅，每干掉深沟对面的一波敌人才会出现连接平台，所以只能在远处稳扎稳打，如果此时有狙击枪的话则会事半功倍。第 3 波敌人会绕到右边高处攻击，需要注意。在尽头众人又一次坠入陷阱，掉下去之后不要恋战，立刻起身转动身旁的机关把平台升上去。进入女王所在之处，剧情后发生 BOSS 战。BOSS 逃跑后从王座两边的路追过去，一路跑过桥便可结束本章。

BOSS 战 司寇兽

一开始就有 QTE 提示，迅速连按 B 键进行电锯对拼把 BOSS 的武器锯断，然后他会逃开。之后就是需要一连串的躲避，首先根据提示按 Y 及时察看 BOSS 位置，躲在掩体后面不用攻击它。BOSS 扔油墨弹时立刻转移到其他掩体，地面有细沙掉落时表明即将有落石下坠，避开该位置。场景内的雷爆兽随时清除，之后 BOSS 锯断石柱时会有提示，此时一定要躲在面对倒下方向的掩体后面才可躲过。最后 BOSS 会跳下来再次出现 QTE 电锯对拼，注意手中的武器可不要换成其他的。反复两次就可以让 BOSS 丧胆而逃了。



第五章 劫后余生



5-1 撤离

（隐藏物品：无）

本关需要乘坐掠夺兽逃脱这里，操作如下：

左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
LT	微瞄
RT	炮击
X	切换操作机枪

平时攻击都是辅助，主要以躲避为主，当提示停下来掩护其他队友时，干掉地上的兽兵后左边会出现巨龙兽，提前将炮口对准它吧！之后的一段急速逃生中需要操作机枪，根据队友的提示来攻击海卓兽的嘴中的发光点以及炮台，其同时发射的数枚导弹的躲避方法为当导弹快接近时推住左摇杆任意方向即可。

在躲过大批掠夺兽的追击后，司寇兽再次出现，只是这次我们不直接面对它。

BOSS 战 海卓兽

此战要按照套路来攻击，当其从后方用触手抓住我们时，要立刻用机枪攻击该触手，将视角调低点会比较容易攻击到；而当其转移至我们正前方时，待其冲过来的一瞬间开炮便可把它打飞；导弹的躲法不变。干掉海卓兽后众人成功返回司令部。

5-2 孤注一掷

（隐藏物品：2 个）

跟随队友前进，当清扫完第 1 个直升机平台后，继续向右走，绕到左边的外延部分，这里可以看到第 2 个直升机平台，同时地上还可以找到《侦查报告》。

清除完两个直升机平台后来到街道上方，这里有狙击枪和慕丘机枪可以拿，架起机枪封杀下面街道上的敌人吧，另外街道上的汽车可以打爆，看准时机可以一次炸飞好几个。

继续 2 楼前进，上到一个我方的机枪点时需要操作机枪轰下 6 只掠夺兽，注意瞄的时候从远处的一只就开始盯住打，这样就不会顾此失彼。最后需要保卫北方大门，在这里先别打，往右走，在尽头外围处可以找到《兵籍号码》。

地上有迫击炮可以用，不过还是省着用，150m 大概可以打到对面最明显的一个较大掩体附近，根据这个位置来调整吧。这仗的最后会出现两个巨龙兽，等其靠近后再用迫击炮攻击就可以让它俩比翼双飞了。



5-3 残垣断壁

（隐藏物品：1 个）

刚开始的庭院中，对面 2 楼有两个狙击手，如果手中拿着狙击枪就好对付了，没有的话右边不远处可以拿到。干掉一些敌人后两边各有一个火焰喷射兵出现，用狙击枪在远处瞄准它的背包打吧。之后的大楼左右两边都可以进去，这里本人选择了右边，毕竟有同伴在还是可靠点。进去后先清光下层，建议捡起敌人的散弹枪直接往上冲，然后进门冲到楼梯上面的掩体，用散弹枪直接压制从楼梯涌上来的敌人。最后干掉下层门里出现的慕丘步兵即可来到庭院。庭院刚开始在先在前方将下面机枪点附近的敌人清个差不多，然后下去利用敌人的机枪对应出现的 2 只战盾兵，此时有苦役靠近的话应立刻按 X 先从机枪下来用枪托砸死再操作机枪。干掉战盾兵后从后面的门会出来 2 只血骑兽，继续用机枪告诉它们什么叫"出师未捷身先死"。

来到街道后清光敌人，从右边继续走到头，右边的汽车旁可以找到《贾新图前锋报》。

从左边继续前进会遇到分支选择，这里本人选择了从右边的停车场掩护多姆。2 楼有一处需要把汽车推下去当作掩体用，手中如果有狙击枪的话对付下面的敌人更是绰绰有余。下楼后，左边会有两名敌人利用钩爪爬上来，需要注意。干掉一个慕丘步兵后，在附近

换弹的时机 按下 RB 可以重装弹药，或许很多人也不知道，其实在按住 A 跑动的时候，也是可以进行换弹动作的，只可惜这个功能没什么用。

经典台词

菲利："我宁愿多带一把枪，而不是多带一把手电筒。"（这才是真战士！）

的地面可捡到前作就有的武器"黎明之槌"，该武器只能在室外发动。按下LT对准目标，当目标身上有个红色的圆点时才有判定，这时再按住RT略等几秒就可以发动"天罚"了。另外当光柱降下来时也是可以通过右摇杆来移动的，不要站着傻看。



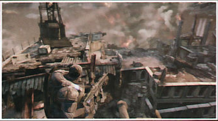
5-4 岌岌可危

（隐藏物品：2个）

本章的章节标题出现后，不要下去，转身往回走，走到尽头的废墟处右边有一个小洞，里面可以找到《兵籍号码》。

下去后操作吊车，左摇杆的左右控制移动，上下则可以升降平台。先把平台运到左边，让卡姆上去；再将平台运到右边最低的平台上。然后自己从左边下去，由于手中有黎明之槌，提示一下黎明之槌对部分掩体也是有判定的，所以这一路的战斗相当轻松。

从一处平台坠落下去后干掉外面的敌人，出去在平台右边的位置可以找到《难民日志　罗素》，至此所有隐藏物品的收集也就完成了。下方的平台有提示需要割断连接铁网的缆绳，没电锯的话可以去旁边的房间捡武器。但是两人就在踩着铁网准备过去时坠了下去，之后没走几步进入一的大楼又再次被巨龙兽轰塌，正所谓"祸不单行"啊。从着火的大楼中逃出时一定要迅速，沿着火势没有蔓延的地面走就可以，然后进入电梯，没想到升降电梯在这种时候还有如此用处。最后快速跑过巨龙兽的火力封锁，上去杀了驾驭它的兽兵。



5-5 尾声

（隐藏物品：无）

本关中彪汉菲利化身为"驯服龙的男人"要大闹一场了。巨龙兽的操作如下：

左摇杆	移动
右摇杆	控制准心
LT	微瞄
RT	机枪扫射
X	导弹齐发
B	近战攻击。

一路上基本没难点，注意QTE提示来开门以及杀死潜地兽。之后遇到兽族运囚船后瞄准其腿部开枪就可以将其击落。继续向左走来到一片大区域，怖雷兽可以用导弹轰杀，而我们的任务是摧毁场景中的三根石柱，只要用瞄准柱子中间靠上的位置发射导弹即可。正当众人准备离开这里时令人意想不到的一幕发生了，踩在伊姆能源中的巨龙兽发生了变异。

BOSS战 荧光巨龙兽

其实这是一场不是BOSS战的最终BOSS战，玩家只需要根据队友的提示用黎明之槌瞄准BOSS发射几次镭射攻击就可以迎来通关动画了，当然如果你动作太慢仍然会GAME OVER。



全成就列表

序号	名称	说明	分数
1	武器专家	不限模式，在游戏中用遍所有武器杀敌。	30G
2	迫击炮高手	使用迫击炮杀死三十命敌军。	10G
3	新兵报到	训练菜鸟（不限难度）	10G
4	保护医院	进行到第一幕第二章的剧情。	10G
5	送护服务	进行到第一幕第四章的剧情。	10G
6	招摇过街	进行到第一幕第六章的剧情。	10G
7	城市陷落	进行到第二幕第四章的剧情。	10G
8	解救巴德	进行到第二幕第五章的剧情。	10G
9	开心手术	进行到第二幕第六章的剧情。	10G
10	水落石出	进行到第三幕第三章的剧情。	10G
11	回忆深渊	进行到第三幕第四章的剧情。	10G
12	水中蛟龙	进行到第三幕第六章的剧情。	10G
13	破镜重圆	进行到第四幕第二章的剧情。	10G
14	定位信号	进行到第四幕第三章的剧情。	10G
15	横扫千军	进行到第四幕第六章的剧情。	10G
16	驾驽高手	进行到第五幕第一章的剧情。	10G
17	最佳支援	进行到第五幕第二章的剧情。	10G
18	猎龙高手	进行到第五幕第四章的剧情。	10G
19	屠龙专家	进行到第五幕第五章的剧情。	10G
20	优秀新兵	完成所有难度为简单的战役。	25G
21	游击好手	完成所有难度为一般的战役。	50G
22	战略专家	完成所有难度为疯狂的战役。	75G
23	终极勇士	完成所有难度为疯狂的战役。	150G
24	初试身手	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成一个章节。	10G
25	亲密战友	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成十个章节。	30G
26	合作无间	不限难度，以马可斯或多姆的身份在合作模式完成所有章节。	50G
27	弹药装填高手	不限模式，完成30次完美的主动装填弹药。	10G
28	火烤大餐	不限模式，使用地狱火焰发射器杀死三十名敌军。	10G
29	链锯高手	不限模式，赢得十场链锯对决。	10G
30	肉盾好手	不限模式，成功地使用十次肉盾死里逃生。	10G
31	幕丘神射手	不限模式，使用固定在掩蔽物上地幕丘机枪杀死三十名敌军。	10G
32	地雷专家	不限模式，仿制榴弹杀死十名敌军。	10G
33	射击好手	不限模式，躲在防护盾后以近战击败十名敌军。	10G
34	除虫大师	不限模式，使用近战击败30只爆雷虫。	30G
35	心狠手辣	使用11种不同的方式处决倒下的敌人。	10G
36	收集迷	不限难度，取得41个收藏物品中的5个。	5G
37	恋物狂	不限难度，取得41个收藏物品中的20个。	15G
38	收藏家	不限难度，完整取得41个收集物。	30G
39	不同凡响	不限模式，杀死10万名敌军。	50G
40	战地摄影记者	上传照片。	10G
41	最佳战友	在公开的合作游戏赢得三场最佳搭档比赛。	10G
42	挟持好手	在公开的合作游戏的物理挟持模式中，捕获十名肉票。	10G
43	胜者为王	在公开的合作游戏，以队长身份赢得三场队长保卫战。	10G
44	牺牲小我	在公开的合作游戏赢得三场山丘之王比赛。	10G
45	基层扎实	完成多人游戏中全部的练习课程。	10G
46	临别赠礼	不限模式，当您倒下但尚未死亡时，用榴弹杀死十名敌军。	20G
47	1999排队狂人	不限模式，进行1999场多人游戏。	30G
48	地图专家	不限模式，赢得游戏片中所有地图的竞赛各一场以上。	30G
49	兽族屠夫	不限难度及地图，抵挡十波兽族部队的攻击。	20G
50	兽族天敌	不限难度及地图，抵挡五十波兽族部队的攻击。	30G

通关感言

在干掉最终BOSS后，本人其实有些不满。虽然这不是一款纯ACT游戏，但是能有一场"大战100回合"的最终BOSS战又是谁所不愿呢？这或许也从侧面反应了本作依然有点赶工嫌疑吧（笑）。在看完通关后的STAFF的最后，突然又出现了一位男人的声音："我是亚当菲利，听得见我说话吗？"。这个人其实就是主角菲利的军事科学家父亲，看来他依然健在。而在游戏的后期从女王的口中可以得知，似乎菲利的父亲认同兽族的某种计划。当然对剧情比较留意的玩家或许已经可以猜出后期的荧光族是怎么一回事了，伊母能源究竟是什么？这些或许只有等《战争机器3》出来以后才能得到解答了。



微瞄系统 游戏中很多武器按下LT基本都能微瞄，然而还有好多武器可以按下右摇杆进行进一步微瞄，比如高刚手枪，兽族的冲锋步枪，以及波塔克制手枪等等，大家可以多试试。

葛葉ライドウ対アバドン王

老实说，这是小九第一次接触“《恶魔召唤师》系列”，虽然刚上手的时候有点摸不着北，还走了不少弯路，但是在其他小编的指导下，游戏的过程变得越来越顺利，战斗以及仲魔合成的精彩程度超出了自己之前的预期。虽然和次世代的画面相差了一大截，但是作为PS2末期的越来越少的佳作，游戏还是非常值得一玩的。

攻略透解 GUIDE THROUGH



通关时间：一周目约35小时

文 九兵卫　美编 'anubis

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus	角色扮演
PS2 葛叶ライドウ对アバドン王		日版
2008年10月23日发售	1人	6980日元
无对应周边		

按键说明

搜查时	
×	取消
○	交谈/确定
△	地图/召唤飞龙
□	菜单选项
R1	仲魔指令
L1	仲魔搜查技能

战斗时	
左摇杆/十字键	移动
×	回避
○	刀攻击（小）
△	刀攻击（重）
□	枪攻击
L1	防御
L2	仲魔召回/隐身
R1	指令菜单

操作讲解

■刀攻击：刀攻击是战斗中最常使用的，其中○键是小攻击，△键则是长攻击或者蓄力攻击。流程进行到中盘之后，我们还可以对利用各种素材对刀进行升级。

■枪攻击：枪的弹数只有6发，用完要补充。射击是□键，填弹是长按□键。连射能让不少敌人出现硬直，所以枪攻击正常用于牵制敌人。

■回避：按×键是回避，回避时推动左摇杆可以选择方向。鉴于回避的速度很快，因此在战斗中非常实用。

■防御：战斗中按住L1键是防御，通常可以将伤害控制在最小范围之内。这是在面对很多BOSS全屏攻击时的基本操作。

■MAG：MAG是我们使用技能和魔法时所必须的，葛叶雷道和所有仲魔的MAG是共用的。战斗中获得大量MAG的方法是用仲魔的特技攻击敌人的弱点属性或者在敌人行动不能时使用刀进行攻击。

■作战指令：本作中同时参战的仲魔增加到了2名，战斗时用R1键打开菜单对仲魔下达战斗指令，同一技能可以自动执行，选择技能时只要按△键将其标记出来即可。另外，按L2键可以让仲魔瞬间回到葛叶的身边，长按L2键则能让仲魔隐身从而处于无敌状态。

系统介绍

■搜查：游戏讲述的是葛叶雷道拯救陷于危机中的帝都的故事，所以与形形色色的人对话并搜集各类情报就显得尤为重要。当准备工作完成后，我们还可以进行搜查会议以便将所有信息进行整合与筛选，从而选出对解开事件真相有参考价值的线索。这便是推动游戏进行的主要方式。

■运势：运势和游戏的主题密切呼应，是本作的一个特色系统，运势的好坏将对我们的行动带来很大的影响。运势不好，战斗中就容易被强加一些不利状态；相反，运势好我们在战斗则会变得非常主动。游戏中我们可以通过捕捉“运食い虫”来提高自己的运势。

■属性与特技：其实玩过“《恶魔召唤师》系列”的玩家都知道，战斗中如果我们不针对敌人弱点属性那是完全行不通的，弱点属性可以说是整个战斗的核心，所以每场战斗之前我们都要确认好敌人的属性。尽管MAG值不算多，但我们也大可不必吝啬着使用特技，只要针对敌人弱点攻击并令其产生硬直，MAG是绝对会源源不断地产生的。

■恶魔对话：恶魔对话在战斗中只要敌人不生气随时都可以进行，根据不同性格的恶魔采用不同的对话方式才能赢得它们的好感，我方的仲魔也能帮助说服。值得注意的是，恶魔对话和仲魔合体（魔人属与祸津属除外）一样，我们是无法说服到比葛叶雷道等级更高的仲魔加入的。恶魔对话还需要一点的RP，有时就算对话顺利而且“贿赂”得当也经常会发生人财两空的事情。

■仲魔合体：如果觉得恶魔对话太麻烦，我们还可以通过仲魔合体来获得同伴。合体后得到的仲魔能力一般都比较强，能力也会比同类恶魔有所加成，我们能根据自己的需要任意进行搭配。不过要想合成魔人属或者祸津属的仲魔，还必须提供一些额外的素材或者满足相应的条件才行。

■别件依赖：别件依赖其实就是大家都熟悉的委托任务系统。本作中各种类型的别件依赖数量非常之多，我们需要先和帝都中的人对话获取依赖相关信息，然后再前往鸣海探侦社接受该任务。任务完成后不需要返回鸣海探侦社就可以直接获得相应的报酬。





©ATLUS CO.,LTD.1995,2008

流程攻略

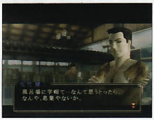
一 秘密めいた女

搜查部分

①剧情结束后从鸣海探侦社出来，与门前的“精が出るオヤジ”打听照片的事情，之后前往多闻天神社会遇到金发青年，将照片出示给他看；

②从筑土町南边的出口外出乘坐电车，前往深川町方面；

③进入大国汤浴室后将照片拿给佐竹看，之后返回筑土町和神代坂路边的女仆对话，打听到关于委托的信息。回到鸣海探侦社我们就可以正式接受委托“実験を手伝ってくれないか”了；



④做坐电车来到志乃田方面的“名も无き神社”，鸣响铃钟后进入异界的筑土町，在这里我们会遇到维克托尔（ヴィクトル），以后就可以在存盘点进入伏魔殿合成仲魔了。得到“スモークサーモン”先不要着急离开，在这里我们还需要外法属和技艺属的仲魔各一只，后面的流程中会用到它们的搜查技能；

⑤回到深川町将“スモークサーモン”交给佐竹，之后坐电车前往万年町。进入万年町先从通道左拐进入赌场，找到辰巳后对其使用仲魔的搜查技能“读心术”便能触发剧情；

⑥一路追着辰巳往里走，进入一处民家之前需要利用仲魔的搜查技能“拟态”化身为辰巳的模样才能通过。一路追着辰巳来到屋顶上，接下来就会进入“巫虫るつぼ”这个迷宫。

迷宫 巫虫るつぼ

在这个迷宫中我们需要按照一定的顺序前进才能通过。从存盘点出发，按照左、右、上、左的顺序前进，拿到道具“镇心符”后再向右返回，接着再向上便能找到另一个存盘点，再进去就是BOSS战了。

BOSS 战斗虫 次郎丸

次郎丸是游戏中出现的第一个BOSS，我们可以通过这场战斗熟悉一下防御以及回避等基本操作在实战中的运用。此外，本作中几乎所有的BOSS都要针对其弱点属性攻击，从这场战斗中我们就能清楚地感受到这一点。利用火属性的“アギ”可以迅速搞定BOSS，而正常攻击打起来的话则会非常艰苦。



战斗虫 次郎丸;Lv 15;HP 1856

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	弱100%	100%	100%	100%	无效	无效

战斗胜利后自动离开迷宫，随即我们便会遇到第二个BOSS。该BOSS只是在到处瞬移，我们所有的攻击都对它不起作用。BOSS放大招时，我们要先躲黑色的阴影，然后当地图完全变黑时，走进白颜色的光圈中就能躲过攻击，之后自动触发剧情，战斗结束。

搜查部分

①自动返回鸣海探侦社后召开搜查会议，对话中依次选择“万年町”、“辰巳五郎”，之后坐电车前往霞台方面并进入成田邸；

②分别和佣人以及成田茜对话询问相关情况，对佣人可以使用“读心术”，之后返回鸣海探侦社；

③先于鸣海探侦社门前的，之后进入探侦社发生剧情，我们需要坐电车前往银座町方面进一步打听相关情报；



④在新世界的酒馆和朝仓对话，出门后遇到金发青年。这时便可以去志乃田前往异界万年町了。

迷宫 异界 万年町

一进入这里便是与3名杂兵的强制战斗，胜利后一路追着辰巳往里走，



路上他会不断派出杂兵来阻碍我们的前进。在路的尽头，绿色的风眼可以使用疾风属仲魔的“神风”技能进行传送；在被岩石挡住去路的地方，则需要用到蛮力属仲魔的“力じまん”技能来开道。接着往里走我们会看到之前遇到的那个女仆，之后伏魔殿会增加“炼剑术”功能。继续前进，遇到木暮修会触发剧情，然后我们再次通过神风进行传送。传送后通过梯子爬上民家的屋顶再下来，我们就可以走到神社面前与BOSS战斗了。

BOSS 魔人 ビンボウガミ

该BOSS就是前面那个打不赢的家伙。它使用冰属性攻击，弱点属性是火，所以我们要选择会火属性技能的仲魔同伴。当BOSS的HP只剩下一半时还是会使用之前的全屏攻击，按照老方法便能顺利躲过，最好是在躲的同时按住L2键让仲魔隐身，这样能避免不必要的伤害。



魔人 ビンボウガミ;Lv 12;HP 2700

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	弱100%	吸100%	100%	100%	无效	无效

对话 在游戏里故事的发展过程中，我们经常会遇到多分支选择的对话。这其中有些是对剧情有影响的，而有些则是无关紧要的，从里面我们也能看到一些较为风趣的台词。

二 暗杀一族

搜查部分

①从丘の停留所进入汤治场周边，走到右上方的福禄庄门前发生剧情。和鸣海对话后出来与坡道上的两名小女孩交谈并选择“いいだろう”，利用“读心术”打探台阶上的男人所知道的情报，然后选择“长老のことを闻く”；

②从汤治场周边前往北面的天斗树林，剧情后一直走到树林最北面的出口，这时会被一个小妖精传送进树林里面，之后往西南方向走重新前往出口的方向走又会被小妖精传送。路上被黑雾笼罩的区域需要利用雷电属仲魔的“发光”技能，不然一直择跟头会白白丢掉很多钱；



③再次回到北面的出口时又会遇到小妖精，这时对话中选择“あきらめない”就可以从出口离开，前往规贺多家。

④和佣人发生对话剧情后再与其对话，之后使用“读心术”再次询问照片的事情。完成搜查后自动返回福禄庄；

⑤进入福禄庄右边的露天温泉和鸣海对话并选择“续けない”，剧情之后我们便会发现已经身处天斗树林的坚固牢中了；

⑥离开牢房和鸣海对话并选择“赖む”，出门便会发生BOSS战。

BOSS 战斗虫 次郎丸

这个BOSS和前一次遇到时相比并无太大变化，当它使用全体攻击“羽ばたき”时需要离远一点，及时长按L2键令仲魔隐身也能避免不必要的伤害。由于BOSS的弱点依然是火属性，所以只要将仲魔技能设定为“アギ”等火属性魔法攻击就能轻松应战。BOSS的HP只有一半时，战斗自动结束。



战斗虫 次郎丸；Lv 18；HP 2256

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	弱100%	100%	100%	100%	无效	无效

搜查部分



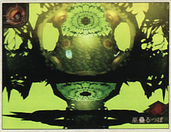
①战斗胜利后分别在规贺多家以及“名も无き神社”自动发生剧情；

②在鸣海探侦社进行搜查会议，对话时依次选择“规贺多秋次郎”、“运食い虫”、“规贺多茜”；

③乘坐电车前往霞台方面。进入成田邸，对左边的巡查以前门前的佣人使用读心术，之后前往“巫虫るつぼ”。

迷宫 巫虫るつぼ

此地和前一个巫虫迷宫地形类似，只是多了一些陷阱，踩中后会被传送回去；从第一个存盘点向左走再向上方的路口前进会来到另一个房间，左侧可以看到那两个黑面具男，走近他们发生一场BOSS战。由于对手还是次郎丸，这里就不再详细说明，需要注意的是当BOSS的HP小于一半时进入第二状态会使用引发混乱的“解音波”，看到其蓄力准备时要及时让仲魔隐身。完成战斗后走到上方的区域，按照右、上、右的顺序前进，走到魔晶石的位置附近拐进向左侧的通道，进去之后立即向右原路折回来，按照上、左、左、上、右、下的顺序就能找到存盘点，接着再原路向上就能遇到BOSS了。



BOSS 巫虫师 黒い面の男 ×2

黑面具男使用的是雷属性的魔法，我们可以派上雷耐性的仲魔，冰属性的魔法会对他们造成较大伤害。由于BOSS的攻击力不是特别强，出招频率也不高，所以战斗会很轻松。

巫虫师 黒い面の男；Lv 15；HP 1760

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	弱100%	无效	100%	无效	无效

该场战斗胜利后会被强制传送回成田邸，进入佣人身后的客厅会发生较为艰苦的BOSS战，我们可以事先作好相应的补充和准备。

BOSS 虫师 规贺多弹／战斗虫 太郎丸

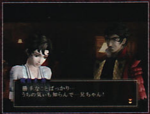
规贺多弹瞬移之后会有很高的概率直接使用连击，而且他的蓄力攻击都是附带中毒效果的，所以较为可行的方法是利用其出招的硬直时间绕到他的背后攻击，这样能保存实力为后面的战斗做准备。当规贺多弹的HP降到一半时，他会召唤出战斗虫太郎丸，我们还是针对其弱点属性使用冰系魔法发动攻击，太郎丸飞到空中然后落下的那一招只要不站在原地基本就不会被命中，但是要注意的是BOSS后退蓄力时我们不要被往角落里走，否则被它三连击命中会去很多血，位置不好时原地防御就可以了。打败太郎丸后规贺多弹会再次登场，因为这次他会使用大范围的火属性魔法攻击，所以我们务必要撤下弱火的仲魔。这三场战斗中需要频繁地按L1键防御和L2键隐身仲魔，我们一看到BOSS进行蓄力就应该立刻采取相应的对策。

巫虫师 规贺多弹；Lv 21；HP 2640

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	100%	无效	100%	弱100%	100%	无效	无效

战斗虫 太郎丸；Lv 21；HP 2460

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	弱100%	100%	100%	无效	无效





仲魔合成

仲魔合成一向是“《恶魔召唤师》系列”的亮点所在，本作在这方面作了进一步的强化。除了魔人属和祸津属这两类比较强的仲魔，前作中的经典恶魔也绝大部分可以通过合成来得到。

三 踏まれた神たち

搜查部分

①剧情结束后从福禄庄出来向北再次前往天斗树林；

②从存盘点向前，在有路标的地方左拐进入“百足ヶ路”；

③和凪对话时选择“いいだろう”接受委托后自动前往“名も无き神社”；

④来到神社后往左走出发剧情，之后就能进入“葛叶修验斗座修炼了”。



迷宫 葛叶修验斗座

进入后直走来到存盘点处，从左侧利用神风传送到对面，进入“练气の间”调查阴阳镜；剧情结束后再次调查阴阳镜并选择“皿を捧げる”则会发生一连串强制的杂兵战，针对它们的弱点攻击难度不大，其中最后出现的骷髅“ガシャドクロ”弱点属性为风；战斗结束从传送点原路返回存盘点处之后往上走，来到左侧通道的结界处，这里需要派遣Lv15以上的仲魔进行单独搜查。仲魔穿过结界往左走会看到结界元，我们要连按○键将其破坏，其间仲魔的HP会不断减少，坚持不住的时候只要按×键切换其他仲魔继续破坏就可以。结界消除后进入前方的“练气の间”调查阴阳镜并和之前一样祭皿，会强制发生杂兵战，数量不多。胜利之后就可以出门从正上方的门进入修验の间与BOSS决战了。



BOSS 雷电 キュベレ

虽然这个BOSS没有弱点属性，但是其攻击方式比较单一，只会朝正前方发射雷属性的光柱，提前看到她蓄力便可以轻松躲过，趁着BOSS出此招时的硬直可以给她造成较大伤害。HP小于一半时，BOSS会召唤出杂兵，我们在清理杂兵的同时也要注意远处的BOSS，以免被视野之外的攻击命中。多绕到BOSS身后攻击，此战便没有任何难度。



雷电 キュベレ；Lv 24；HP 2600

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	无效	吸100%	吸100%	吸100%	50%	无效	无效

搜查部分

①从葛叶修验斗座出来后与旁边的凪对话得到“北斗符”，随后在神社前发生剧情；

②折回规贺多村，重新由天斗树林前往“百足ヶ路”。

迷宫 百足ヶ路

这个迷宫没有BOSS战，但是需要我们在指定的月相进入各个路口才能顺利通过，顺序依次为：满月——凪上方的路口；新月过后的三／八——右侧通道；新月过后的一／八——返回下方通道；半月过后的五／八——左上方通道；满月过后的七／八——正上方通道。全部通过之后有存盘点，继续向上走就会来到天斗神乐，在这里触发剧情分别和黑面具男以及规贺多弹对话，结束后从祠堂里的结界进入天斗永君堂。进入后前往右下方的通道会触发剧情发生BOSS战。



BOSS 稀人 カサをかぶった男

本战一开始要小心BOSS附带混乱效果的攻击，一旦中了之后要及时进行回复。清理完其身边的杂兵之后就可以稳扎稳打了，BOSS仍然会在对正前方攻击的同时留下很多破绽。如果对仲魔的行动不放心，我们甚至可以单独行动，这样BOSS所有攻击就基本不会构成任何威胁了。另外，多使用冲击属性的魔法打起来能更有效率。



稀人 カサをかぶった男；Lv 27；HP 1120

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	无效	100%	100%	100%	弱100%	无效	无效

战斗结束后从下方的通道出去，来到天斗永君堂另一侧的“蚕ヶ路”。从存盘点向下会触发与规贺多弹的剧情，往前走，从一个俯视的洞窟中最下方的通道出去便能来到“先人の栖”。由“先人の栖”的存盘点向右走，过了吊桥一直往下可以进入“蝶ヶ路”，前往右侧的通道会再次触发剧情。接着往里走又是一处俯视的洞窟，分叉路中有很多道具能拿，往右侧的通道前进，切换场景后从上方的入口进入“よめごの间”。剧情结束后从该通道出来，前往最右侧通往上方的路口，向前直走便能到达“蝇ヶ路”。接着往上方一直前进，到了存盘点就能看到前方的BOSS了。

BOSS 战斗虫 天斗丸／稀人 天斗さま ×2

看上去本战有3个BOSS同时登场，其实难度并不是太高。体型巨大天斗丸呆在场景的内侧无法移动，只有先将两个“天斗さま”消灭之后我们才能攻击到它。天斗さま的打法和之前一样，用冲击属性的攻击可以从它们身上捞到足够的MP。这期间BOSS会使用直线型的“真空刃”，虽然威力不俗，但是我们只要等它揭开面具的时候及时让仲魔隐身即可。因为天斗丸没有弱点属性，所以为了让攻击更有效率，使用与仲魔的合力技“雷电剑”会打得更快。BOSS的HP下降至1/4时会使用火属性的全体攻击，不过只要适时地回复，威胁也不是很大。

战斗虫 天斗丸；Lv 31；HP 4460

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	100%	150%	吸100%	无效	无效

稀人 天斗さま；Lv 27；HP 350

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	无效	100%	100%	100%	弱100%	无效	无效

提高运势

为了提高战斗时的运势，我们经常需要捕捉“运食い虫”来储备。即使被强行附加恶运，我们也能够使用将之前捉到虫子来获得有利状态。

四 アバドン王の予感

搜查部分

①一开始照例还是先进行搜查会议，对话时依次选择“天斗さま”、“运食い虫”、“现实を受け入れる”；

②出门前往规贺多家，一大段剧情之后便是 BOSS 战。

BOSS 巫虫师 规贺多弹／战斗虫 太郎丸

规贺多弹的招式没有变化，所以打法和之前一样，用冰属性魔法攻击其弱点属性能很快让他败下阵来。HP 小于一半时，规贺多弹会召唤出战斗虫太郎丸上场，我们还是要小心它的蓄力冲撞，同时按住 L1 和 L2 键可以将伤害降到最低。太郎丸 HP 不足时会使用全屏的“怪音波”，需要及时防御。打败太郎丸后只剩半血的规贺多弹会再次登场，多了一招全体攻击的“决意の大炎”，但我们只要派上强炎属性或者吸收炎属性的仲魔就完全能无视它这一招，战斗很快能结束。



巫虫师 规贺多弹：Lv 31；HP 2750

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	100%	无效	100%	弱100%	100%	无效	无效

战斗虫 太郎丸：Lv 28；HP 2850

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	弱100%	100%	100%	无效	无效

搜查部分

①战斗胜利后从规贺多家出来会从佣人那里得到关键道具“茜の手纸”；

②从天斗树林的小木屋进入坚固牢地下，将“茜の手纸”交给被关在最里面的规贺多弹；

③离开坚固牢返回规贺多村前往汤治场右侧，经过一处民家后来到“天斗の泉”；

④在天斗の泉调查最里面的泉井，选择“天斗符をかざしてみる”后出现隐藏道路，自动进入天斗永君堂的“虫人の栖”；

⑤追着虫人来到洞窟右侧的房间，与其对话时选择自己的真名，之后自动返回福禄庄；

⑥从鸣海探侦社出来后乘坐电车前往银座的新世界，与“目つきの悪い男”交谈并选择“ミダスニッキを頼む”；

⑦离开新世界乘坐电车前往石神町，走近站在神社门前的朝仓后发生剧情；

⑧与路口的小女孩“キツネ目の女儿”对话并选择“石神様のことを闻”，接着对其使用读心术并选择“‘そうだ’とこころに念じる”。剧情结束之后就可以进入神社内部了。



迷宫 石神内毛细洞

进入迷宫后从存盘点右侧的传送点进入第二层，第二层走右下角的传送点；来到第三层后需要绕到中间然后再拐到右侧的传送点，直接往右走会落回第三层；第四层直接往前走即可；上到第五层会发生强制的杂兵战，而且要求必须在 1 分钟以内结束战斗，针对敌人弱点使用冲击属性的攻击，难度不大；在第六层有存盘点，第七层顺着右手边的路走，从通道尽头的传送点可以到达下一层；到达第八层后一直往左走，通往中间传送点的通道上有结界，需要女性仲魔单独搜查并按之前的方法将最右边的结界元破坏才可通过。从第九层的存盘点向右走就会见到 BOSS 了。



BOSS 魔人 ビンボウガミ

这个 BOSS 是以前的强化版，攻击力大幅提升，即使与其距离较远也会很容易被它的瞬移冲刺命中。相反，BOSS 对仲魔的威胁倒不是太大，所以我们可以将主要攻击任务交给它们。利用炎属性魔法命中其弱点后再上前猛攻也同样能给其造成巨大伤害。HP 下降到一半后，BOSS 会消失使用照例的那几招攻击魔法，不过只要让仲魔隐身就是了，最后一招全屏攻击需要躲在平台中间偏下的发光区域内。

魔人 ビンボウガミ：Lv 40；HP 3880

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	弱100%	吸100%	100%	100%	无效	无效

战斗胜利后继续向前走，从传送点会来到神社的顶部，与小女孩“キツネ目の女儿”触发剧情通过左侧的传送点再次进入石神内毛细洞。另外，与该场景中的绿色恶魔对话可以直接被传送回神社最底层的入口。再次进入塔内部，这次需要往下走。第九层先从左侧用神风传送到对面的平台，利用传送的光柱下到第八层后还是会有一场强制的杂兵战，限时一分钟，使用电属性攻击可以瞬间结束战斗，如果不同时消灭它们的话，场景中则会反复地出现同样的敌人。第七层有存盘点，第六层的传送点就在右侧的平台上。到了第五层之后，分别从平台上的下、左、上传送点使用神风传送三次，之后就可以下到第四层。第四层存盘点向前会再次发生杂兵战，限时一分钟，要注意它们的混乱效果攻击，带上精神属性强的仲魔会轻松很多。第三层和第二层都没有分叉路，一直往下传送即可。下到第二层之后会一路折回第四层，走到通道右侧的平台上会一直坠落到中枢层。在中枢层会不断扣血，使用银冰系的仲魔发动冷却技能便可以不受影响，向前来到传送到第零层，存盘点之后走到中间的平台发生 BOSS 战。

BOSS 魔人 ヤクビョウガミ

这个 BOSS 相对来说有点缠人，不但没有弱点属性，而且还全属性伤害半减，所以我们可以直接用物理攻击对付它，魔法则留下来用于回复。场地中的杂兵消灭之后会不断召唤出来，我们主要用它们来魔法值。BOSS 的几招物理攻击判定方向都非常有限，可以看准时机轻松躲过。BOSS 威力比较大的一招“天罚”在发动之前会先转伞，此时切记要让仲魔隐身并作好防御动作，否则被命中伤害会非常大。总之，对付这个 BOSS 需要稍微多一点耐心。

魔人 ヤクビョウガミ：Lv 41；HP 4368

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	50%	50%	50%	50%	50%	吸100%	无效

交通工具 除了需要付费的电车，游戏到中后期还会提供给我们水路和空中的交通工具，利用它们我们可以前往大地图中很多隐藏的地点进行探索。

五 不运に食われる日

搜查部分

①剧情结束后回鸣海探侦所和门前的巡查对话，之后去金王屋前的桥头与另一名巡查对话；

②再次与探侦所和门前的巡查对话并打听所有情报，再前往神代坂向稻恒冰店对面的巡查打听消息；

③回鸣海探侦所从巡查口中得知“空を飞ぶバケモノ”的消息，再回神代坂的巡查那里确认，之后鸣海会招呼我们进行搜查会议；

④搜查会议依次选择“晴海町”、“虫かご”、“辰巳”、“空を飞ぶバケモノ”，接着前往晴海町方面；

⑤进入晴海町从鸣海左侧的通道一直往里走，进入樱天山；

⑥在樱田山入口触发剧情后往里走会看到阿巴顿虫，战斗时它不会还手，但是所有攻击对它都无效，攻击一段时间后发生剧情；

⑦调查倒在地上的巡查得到“白黑まだらの薄皮”，拿着它给等候在路口的鸣海看。然后还需要进入业魔殿将该素材再拿给维克托尔（ヴィクトル），最后再前往新世界的酒吧找“ブロンド谍报员”对话；

⑧进入银座后会看到朝仓在和拉斯普切（ラスプーチン）对话，与拉斯普且交谈并选择“そうだ”，与朝仓交谈依次选择“怒ってみる”、“ほほえんでみる”、“ヒゲ”。

⑨剧情结束后坐电车前往志乃田的神社，会话后进入修炼地狱。

迷宫 异界 晴海町

进入晴海町后往会走，经过河边的时候从左侧的梯子下去，使用银冰系的仲魔发动冷却技能将河面冻住，之后便可以踩着冰面前进了。通过神风的传送继续往里走，到教堂前时会看见一条盘旋着的龙，靠近后发生 BOSS 战。

BOSS 疾风 ペクヨン

这个冲击属性的 BOSS 魔法攻击倒不是特别强，但是要小心它来回的冲撞。多利用炎属性的攻击会令战斗比较轻松，而且如果队伍中有吸收冲击属性的仲魔，对付起这个 BOSS 就更加简单了。

疾风 ペクヨン；Lv 43；HP 4280

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	无效	弱100%	100%	100%	吸100%	无效	100%

迷宫 异界 筑土町

筑土町的路我们已经在熟悉不过了，即使身处异界也没有什么不同。我们只要从存盘点右侧河边的小路走并利用神风传送，之后一直往前走到鸣海探侦社门口就可以看到这里的 BOSS 了。

BOSS 蛮力 ショウテン

这个 BOSS 稍微有点难对付，就算是攻击了它的弱点属性也只有很低的概率让其发生硬直。BOSS 的冲撞非常有威力，所以我们距离它比较远的时候要倍加小心。除此之外，BOSS 身体下蓄紫色的光圈时会对我方造成混乱效果，此时需要及时回避。



蛮力 ショウテン；Lv 44；HP 4280

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	无效	弱3%	50%	100%	50%	无效	100%

迷宫 异界 银座町

从最初的平台下来后会看到路中间的存盘点，之后向右下方的通道前进。通过结界需要拥有“リカーム”技能的仲魔，蛮力系的恶魔可以学会该技能。结界元在通道左侧的巷子里，将其破坏后便能与路口正前方的 BOSS 交战了。

BOSS 银冰 セイリュウ

本战非常简单，只要让仲魔不停地用电击轰击 BOSS 即可，它会出现很长的硬直时间。HP 只剩一半时 BOSS 会放全屏的冰属性魔法，不过只要事先作好准备也没什么好担心的。

银冰 セイリュウ；Lv 45；HP 4320

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	100%	100%	吸100%	弱100%	100%	无效	100%

迷宫 异界 霞台

霞台的存盘点在上方，与旁边的恶魔对话可以返回志乃田神社。从存盘点出来往右下方一直走，再向左回到庭院中间，BOSS 对话并选择“ある”发生战斗。

BOSS 红莲 ヴリトラ

此 BOSS 的弱点属性为冰属性，所以队伍中一定要有掌握该属性魔法的仲魔。战斗时打法和之前的 BOSS 一样，如果仲魔够强，我们甚至可以无视 BOSS 的反击。当然，适时的回复也是需要的。



红莲 ヴリトラ；Lv 47；HP 4400

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	吸100%	弱100%	50%	50%	无效	无效

迷宫 异界 深川町

这里是最后一处试炼。从存盘点出来，走到小路最左边的一个传送点利用神风传送；向上走会看到第二个存盘点，走左手边的传送点；被传送至木桥上之后还是选择左边的传送点，这时再往上走就开始 BOSS 战了。

BOSS 雷电 大コウリュウ

虽说是最后的 BOSS，但是它的实力却一点也不必前面几个要高多少，HP 小于一半时它会使用雷电属性的全屏魔法。利用冲击属性的魔法让 BOSS 发生硬直，这是最快结束战斗的惟一捷径。

雷电 大コウリュウ；Lv 48；HP 6540

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	50%	50%	吸100%	弱100%	无效	无效

搜查部分

①从“别件依赖ファイル2”中选择“下水道になぞの巨大生物が！”，之后前往筑土町出口的桥附近找“我田引水な职人”对话；

②前往规贺多村，从汤治场右边的出口进入民家。与小孩对话并依次选择“たすける”、“何かちらつかせる”，之后将 3 颗金丹交给他们便能得到“ローヌの笛”了。这样就可以在水道中前进了；

③离开规贺多村返回帝都，从霞台的水路（地图上的蓝点）前往右上方修验地狱，乘坐升降机直接前往第六六六层发生 BOSS 战。

妖精王国

完成别件依赖ファイル4“地图から消された村”之后再次进入北斗树林并与北边的妖精对话就可以进入这里。如果此时玩家带着相机，还可以在东部拍摄照片。

BOSS 伏ろわぬ神 アマツミカボシ

这个BOSS最令人可恨的地方就是她使用封魔光线这一招会令我方的仲魔陷入本场战斗不能参战的状态，所以此战的绝大部分时间我们需要一直按着L2键拖着仲魔行动，直到BOSS露出破绽时再松开。如果觉得她的攻击间隙太短不好把握，我们可以等BOSS瞬移到场地中间停住的时候立刻上前攻击她的弱点属性。HP只剩一半时，BOSS在中间的停留时间变短，而且还会反击，因此要更加小心。

伏ろわぬ神 アマツミカボシ：Lv 48；HP 3200

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
10%	50%	吸100%	弱50%	50%	弱50%	吸100%	无效

搜查部分

①战斗胜利后得到“宿魂石”，返回第一层时会得到“阴阳デンデン太鼓”；这时便能在大地图按△键乘坐飞龙自由飞行了；

②前往业魔殿与维克托尔对话，花费素材“银冰幻铜”和“外法幻铜”各1个作成“斩蝗阳灭刀”；

③乘坐飞龙前往地图右下角的樱田山，剧情后再与里面的陆军士官对话便能发生BOSS战。

BOSS アバドン虫 アポリオン

之前和它交战时所有攻击无效，但现在有了“斩蝗阳灭刀”就不一样了。这个BOSS是属于量产型的，实力自然不怎么样。使用电属性攻击能很快收工。BOSS飞起来用锯子攻击时要往两侧稍微躲一下。

アバドン虫 アポリオン：Lv 50 HP：5376

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	100%	弱100%	100%	无效	无效

六 葛叶の道理

搜查部分

①搜查会议中选择“规贺多家”、“婚礼の仪”、“赤い穴”；

②去规贺多村一进村子就会发生强制战斗，敌人还是刚才的阿巴顿虫，按老方法轻松将其消灭；

③战斗结束后和汤治场门前的老婆婆对话，找汤治场左下方民家门前的妇女对话，与阿巴顿虫交战；

④离开汤治场飞往地图左侧的三本杉，进入后击败阿巴顿虫；

⑤飞往地图右侧的民家周边，与路口的老爷爷对话并选择“はい”。进入“天斗の泉”调查三口井中写有“二”字样的井使用天斗符；传送之后从写有“六”字样的井传送，得到掉落在地上的“取付用金具”后原路回到存盘点上方的断桥处将其修复，继续往里面走，对写有“七”字样的井传送。与被劫走的牛会话，触发与阿巴顿虫的战斗；

⑥返回福禄庄和汤治场门前触发剧情，之后前往大地图左上角的天斗神乐再次与阿巴顿虫交战；

⑦之后返回福禄庄，和朝仓对话时选择“秋次郎”，与秋次郎对话选择“わらべ呗について闻く”与“昔话について闻く”，与茜和风分别对话选择“昔话について闻く”，直至触发“三本杉”的剧情；

⑧在三本杉发动雷电属性仲魔“现场验证”技能，调查发光处；

⑨飞往天斗树林小木屋右侧的天斗永君堂“ポジトルテの间”，也就是和第三章最后一个BOSS战斗的地方，和十七代目葛叶盖林（葛叶ゲイリン）对话并战斗。

BOSS 恶魔召唤师 葛叶ゲイリン

这个BOSS没有弱点属性，只能用物理攻击。战斗时要多和BOSS迂回，利用他出招时的硬直在其侧面或者背面攻击。此外BOSS在给手枪填弹的时候也是我们发动攻击的好时机。BOSS在场地中会召唤不同的仲魔来协助攻击，不过也不用过多在意，只要将火力集中在BOSS一个人身上就行了。



恶魔召唤师 葛叶ゲイリン：Lv 54；HP 6000

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	100%	100%	100%	无效	无效

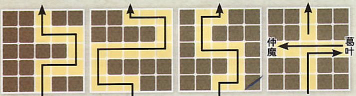
搜查部分

①战斗结束后回福禄庄门前发生剧情；

②第二天前往规贺多村的“名も无き神社”，进入左侧的葛叶修验斗座。

迷宫 葛叶修验斗座

进入葛叶修验斗座后一直往走，进入之前来过的的“修验の间”发生剧情，调查结界并依次选择“さらに调べる”、“はい”；之后再次调查结界，依次选择“恶魔の力を使う／ゲイリンに变身する”、“ゲイリンの血を见せる”。接着需要使用技艺属的仲魔使用搜查技能“拟态”变身为葛叶盖林再调查结界，这样便能将其破坏。进入内部后会有四个平台需要按照如图示的顺序走才能通过，其中进入平台②需要利用蛮力属仲魔的“力じまん”将拦路的岩石破坏，而平台④则要求主角先站到右侧然后让仲魔单独搜查前往左侧。通过以上区域后进入“封印の间”发生BOSS战。



平台① 平台② 平台③ 平台④

BOSS 猛将 先代ゲイリン



BOSS是人形敌人，攻击方式和葛叶雷道差不多，出招的速度会比较快但是威力不大，他发动重攻击的时候要及时拉回仲魔。将BOSS的血打到一半会触发剧情，葛叶盖林会将我方的HP全部回满。继续攻击，BOSS只有1/4的HP时就会被封印住而失去任何还手之力，我们只要尽管上去痛扁他就行了。

猛将 先代ゲイリン：Lv 60；HP 9288

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	100%	100%	100%	无效	无效

强制魔人战

游戏进入中盘以后，过一段时间在新月或者满月时会强制发生魔人战。魔人的能力非常强大，对自己实力有信心的玩家可以去挑战一下。此外，每章出现的魔人是各不相同的。

终 底无しでの誓い

搜查部分

①剧情结束后来到“丘の停留所”，之后进入天斗树林会看见规贺多弹和村民在说着些什么，不过很快我们就又要跟阿巴顿虫交手，这次它的弱点属性依然是电属性；

②从树林继续向前走并到达规贺多家，剧情之后从天斗の泉标有“参”字的井中进入天斗永君堂“虫人の栖”。和通道左边的虫人对话选择“そうだ”走到右边触发剧情，走进弹面对的房间与虫人对话还是选择“そうだ”，之后拿15个“运食い虫”可以从他那里换到“ポジトルヲの结晶”。

③去异界利用“拟态”变成辰巳五郎，使用口哨可以很轻松地吸引到“运食い虫”；完成收集就去与虫人对话，剧情之后乘坐飞龙进入最终迷宫“无限奈落アバドン”；



最终迷宫 无限奈落アバドン

进入之后从左边一直走即可传送，与村民对话的剧情完成后出去从左边的小路进入“光の球”。在“光の球”中间的四岔路口出往下方走并与房间里的老婆婆对话，这样就能解开前往“严の球”的结界。在“严の球”左侧的房间与老人对话，之后出门往右下角一直走来到“丽の球”，在右上角的房间里仍然是与村民对话，继续往右前进便能到达奈落门。根据我们的属性于选择会决定自己相应的路线，若进入右侧的门需要魔30以上的仲魔才能破坏结界，若进入左侧的门则是力30以上，通过之后会发生对应的BOSS战。



BOSS 雷电 アスタロト／疾风 カマエル

除了必须要针对弱点属性进行攻击之外，我们最好带上对精神属性攻击无效的仲魔，这样就不用担心BOSS令我方混乱了。此外，BOSS的HP只剩一半时会给自己回血，两次就基本能变回满血，非常讨厌，所以尽量速战速决，不要给他任何机会。



雷电 アスタロト；Lv 66；HP 5560

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
10%	无效	弱100%	弱100%	100%	100%	无效	无效

疾风 カマエル；Lv 66；HP 5560

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	无效	无效	弱100%	50%	无效	无效	无效

完成BOSS战之后可以得到强力的仲魔同伴，继续前进就要面对四场魔人战，非常考验我们的耐性，尤其最后一个会变出分身的魔人，战斗时更要稳扎稳打。另外，这里连接平台之间的路是隐形的。

BOSS 魔人 ×4

魔人 ホワイトライダー；Lv 65；HP 4932

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	100%	无效	弱100%	100%	100%	无效	无

魔人 レッドライダー；Lv 65；HP 5018

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	无效	100%	无效	弱100%	100%	吸100%	无效

魔人 ブラックライダー；Lv 65；HP 4936

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	50%	100%	100%	100%	100%	无效	无效

魔人 ペイルライダー；Lv 67；HP 3532

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
50%	100%	100%	50%	50%	50%	吸100%	无效

给自己的梦起一个名字，之后会发生BOSS战，推荐直接使用物理攻击即可。与巫虫师的战斗同样和我们刚才的路线选择有关，走右边的门是与“巫虫师 正直者の弾”战斗，走左边的则是“巫虫师 日和见者の茜、外法モト ×2”。

BOSS 疾风 オファニム & 巫虫师

这两场BOSS战都非常简单，用物理攻击并注意多回避就可轻松胜利。

疾风 オファニム；Lv 68；HP 6624

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
150%	吸100%	吸100%	吸100%	吸100%	吸100%	无效	无效

巫虫师 正直者の弾；Lv 70；HP 11720

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	50%	50%	50%	50%	无效	无效

巫虫师 日和见者の茜；Lv 70；HP 10432

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	50%	50%	50%	50%	无效	无效

最终BOSS アバドン王

最终BOSS是连续三场的战斗，其中第一形态BOSS的弱点属性是它攻击招式的相反属性，第二形态则派上魔力值高的仲魔。最后一个形态的BOSS使用“不运袭来”，需要使用“运食い虫”来及时改变我方的运势。



アバドン王 シナド；Lv 70；HP 8008

アバドン王 シナドの柱；Lv 70；HP 3720

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	500%	500%	500%	500%	无效	无效

アバドン王 シナド；Lv 75；HP12500

物理	铳击	火炎	冰结	电击	冲击	咒杀	精神
100%	100%	100%	100%	100%	100%	吸100%	吸100%

通关之后

2周目以后所继承的项目：

- ●恶魔档案；
- ●累积忠诚度与恶魔召唤师等级；
- ●恶魔合体回数；
- ●别件依赖的全部达成情况；
- ●金王屋购物列表更新，部分商品打折出售；
- ●管的支数。

2周目新增要素：

- ●出现别件依赖ファイル8“七つめのラッパと永远の王”等相关派生任务；
- ●炼剑术可以从炼气刀合成出新的种类；
- ●追加新的难度“KINGライドウモード”，敌人的实力会比普通难度整体提高一个档次。

多结局 系列中向来都有的多结局设定对于本作自然也不例外。Neutral、Chaos以及Law的最终结局都是不相同的，想要全部达成需要玩家在幻视空间进行选择时要三思而后行。



死亡空间	EA	动作射击
多机种 Dead Space		美版
2008年10月13日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

在十月游戏狂潮之中，《死亡空间》算是一匹不大不小的黑马，游戏借鉴了许多恐怖游戏的经典要素，从炫酷的界面设计到精致的画面都体现出了制作组的良苦用心，基于剧情中采矿船的武器设定也颇为出彩。游戏从一开始就将主人公扔进了满是怪物的太空采矿船之上，虽然整个流程中都有同伴通过通信器材与玩家进行互动，但是强烈的孤独感和恐惧感会一直伴随着你。如果你是一个恐怖游戏爱好者，而且对血腥的场面又不是十分过敏的话，那么就不要错过这款游戏。

通关时间 普通难度10个小时，全成就（奖杯）25小时左右

文 火云 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

DEAD SPACE

作战准备

基本操作

PS3版	X360版	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转动视点
R3	RS	任务导航
十字键	十字键	快速切换武器
□	X	快速使用急救包
△	Y	调出菜单
×	A	调查/捡起道具
L1	LT	举起武器
L2	LB	跑动
R1	RT	挥动武器
R2	RB	踩踏
START	START	调出系统菜单
SELECT	BACK	快速调出地图

作为一款越肩视点射击游戏，本作在操作上的键位安排还是相当合理的，游戏时可以使用手柄流畅地进行各种操作，PS3版和X360版考虑到了手柄情况和玩家的习惯稍微做出了些许调整。游戏菜单的设置也是别出心裁，玩家几乎在游戏画面中找不到任何传统意义上的画面表示，艾萨克的体力和能量等数据都被安放在了其身后的护甲上，武器的剩余子弹数也会直接在枪械上显示出来，非常适合越肩视点的视线范围。



除了按START键和记录之外，游戏中的时间是无法停止的，玩家在进行任何操作时都有可能遭到敌人的袭击，所以在打开菜单时要留心听游戏中的音乐，音乐紧张的时候身边必有怪物存在，一定要小心。另外，建议玩家在坐电梯或进入新的区域后多保持举枪的姿势以免突然遭遇敌人。任务导航是游戏中最人性化的设定，按下右摇杆即可发射出一条光线告诉玩家现在需要去的方向。

注：接下来的文章中以X360版本操作为例。

举枪后的操作

射击（LT+RT键） 按住LT键保持举枪的姿势后可以使用右摇杆来调整准星的位置，此时按RT键即可进行射击。由于游戏中的敌人弱点大多在四肢和头部，所以应尽量瞄准敌人的四肢再进行射击。

第二种攻击方式（LT+RB键） 游戏中的每种武器都有两种攻击方式，RB键可以当作副武器来使用，通常武器的第二种攻击方式与第一种的性能截然不同，有些还能补偿第一种攻击方式的不足之处，要灵活使用。

上弹（LT+A键） 每种武器的上弹速度都有所区别，威力大的枪械上弹的速度通常比较慢，进行改造之后可以加快上弹速度。

零点跳跃（LT+Y键） 进入无重力空间之后可以采取的操作，瞄准的位置就是跳跃的落地点，当无法进行跳跃时武器上会有红色的提示。

隔空取物（LT+B键） 游戏流程中获得专用的道具后才能开启的能力，用来快速收集场景中的道具非常方便，只需捡起之后按A键即可获得道具。吸取物体之后再按RT键即可将其发射出去，当子弹不够充足时也可以吸取场景中的爆破罐来攻击敌人。强化之后可以增加射程。

停滞能力（LT+X键） 非常实用的技能，解谜和战斗中都能起到很大的作用，但是消耗量也是巨大的，建议在危急时刻或补给点的附近使用。



©2008 Electronic Arts Inc.

枪械使用指南

等离子切割枪 Plasma Cutter

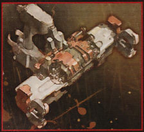


建议升级顺序
1.Damage(伤害)：5段改造最大值18Pts.
2.Capacity(装弹量)：6段改造最大值20Pts.
3.Speed(射击速度)：3段改造0.6Pts.
4.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.5Pts.

武器模式 1.垂直射击；2.水平射击

武器简介 虽然是游戏中最先获得的武器，但是却是最实用的武器，射速快上弹快，改造后的威力不俗，强烈建议全程保留在身上(还有全程使用切割枪通关的成就)。举起武器后按RB键为切换射击方式，针对敌人的弱点来调整射击方式可以事半功倍，水平射击适合切断敌人的腿部，垂直射击可以用来爆头和切断上肢。

射线枪 Line Gun



建议升级顺序
1.Damage(伤害)：5段改造最大值27Pts.
2.Mine(地雷威力)：3段改造最大值30Pts.
3.Width(子弹宽度)：3段改造最大值2Pts.
4.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.7Pts.
5.Capacity(装弹量)：5段改造最大值9Pts.

武器模式 1.水平射击；2.发射地雷

武器简介 普通攻击的攻击范围广威力大，但是与切割枪相比射击速度和装弹量却相差很多，所以使用时要配合第二种攻击方式，地雷在射出后的爆炸范围非常广，升级后的威力也让人满意。普通攻击方式的攻击范围升级后几乎可以占满较窄通道的，而且带有贯通性质的子弹在对付大群敌人时非常实用。缺点是子弹携带量太少，而且价格过高。

脉冲步枪 Pulse Rifle



武器模式 1.普通连射；2.全方位射击

武器简介 这把号称是军用武器的威力实在不敢让人恭维，怪不得游戏中的军队那么不堪一击。虽然子弹携带量非常多，但是单发的威力太小经常会让玩家陷入子弹不够用的窘境，如果用这把枪的话最先要做的就是升级它的威力。因为射速快，射击精度高所以切断敌人的四肢和爆头的效果不错。第二种攻击方式是全方位射击，可以用来解围，但是弹药消耗量更加惊人。

建议升级顺序
1.Damage(伤害)：5段改造最大值9Pts.
2.Capacity(装弹量)：6段改造最大值175Pts.
3.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.6Pts.

火焰喷射器 Flamethrower



建议升级顺序
1.Damage(伤害)：4段改造最大值1.5Pts.
2.Duration(持续时间)：3段改造最大值7Pts.
3.Capacity(装弹量)：6段改造最大值250Pts.
4.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.7Pts.

武器模式 1.火焰喷射；2.火球攻击

武器简介 虽然单发威力只有1.5，但是火焰是可以持续对敌人造成伤害的，只要敌人身上还有火焰就会持续受到伤害，所以威力和持续时间是升级首要考虑的项目。由于单击的威力和攻击距离有限，所以很难在攻击中给敌人造成硬直，近距离时比较容易遭到敌人的攻击。第二种攻击方式可以在地面造成小型的火墙，不过消耗的弹药量有些大。这是一把需要其他枪械配合的武器。真空状态下无法使用。

暴力枪 Force Gun



建议升级顺序
1.Damage(伤害)：6段改造最大值35Pts.
2.Speed(射击速度)：3段改造0.6Pts.
3.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.5Pts.
4.Capacity(装弹量)：6段改造最大值20Pts.

武器模式 1.范围射击；2.发射爆裂球

武器简介 用起来很像霰弹枪的一把枪，近距离威力巨大，但距离过远时就发挥不出什么作用了，第二种攻击方式能够发射带有爆炸效果的小球，虽然可以解决部分问题，但是距离和爆破时间不好掌握。暴力枪的主要作用还是将身边的敌人推倒，被围攻时用来解围最好不过。暴力枪在对付大量小型爬行敌人时也有比较好的效果。

电锯 Ripper

建议升级顺序
1.Damage(伤害)：5段改造最大值12Pts.
2.Duration(持续时间)：3段改造最大值7Pts.
3.Reload(上弹速度)：3段改造最大值0.6Pts.
4.Capacity(装弹量)：5段改造最大值16Pts.

武器模式 1.持续电锯；2.发射电锯



武器简介 切割四肢专用武器，在对付身体比较硬的怪物时非常吃亏，普通攻击时飞出去的电锯可以持续给敌人造成伤害，但是切割的远近距离不好掌握。和火焰喷射器的缺点一样，就是无法有效地给敌人造成硬直，所以被敌人围攻和对速度快的敌人时很不利。第二种攻击方式是像飞盘一样发射电锯，但由于射速很快，攻击范围小，不容易击中敌人。

聚能枪 Contact Beam

建议升级顺序
1.Damage(伤害)：4段改造最大值175Pts.
2.Charge(蓄力时间)：3段改造最大值0.6Pts.
3.Capacity(装弹量)：4段改造最大值7Pts.
4.Reload(上弹速度)：2段改造最大值0.75Pts.



武器模式 1.蓄力射击；2.全方位攻击

武器简介 游戏中单发威力最大的一把枪，而且推倒能力强，还有很强的贯通性，但是由于发射前需要一定的蓄力时间，而且弹药贵得惊人，也是最烧钱的一把枪，所以实用性受到了一定影响。第二种攻击方式的姿势很拉风，而且具有全方位攻击判定，不过摆POSE的时间过长，起身后容易被攻击。总结，这是一把观赏性大于实用性的武器。

石村号生存攻略



平静的宇宙中USG Kellion号正缓慢地飘向他们的目的地——一个因为受到不明原因袭击而中断通讯的名为“石村”的大型飞船，此时Kellion上的成员还不知道，迎接他们的将是一个宛如地狱的死亡空间。“找出石村号突然中断通信的原因，然后恢复采矿船的通讯设施。”虽然船上的大多数成员认为这次任务只是一次普通的维修工作，但这只是为了掩人耳目给出的堂而皇之的官方说辞，其实这次出航还有另一个特殊的任务，当然，这艘船上知道事情真相的，只有少数几个人而已。石村号上出现了某些问题，只可能在死亡的空间才可能发生的问题……

部位破坏 游戏中的敌人身体的部位破坏做得非常细致，可以说是打哪碎哪，而且破坏不同的部位还会让敌人陷入不同的状态，除了切断四肢能够影响他们的行动之外，将敌人的头部打掉还会使其迷失方向。



驾驶室中可以清楚地看到宇宙中的景象，电脑专家肯德拉和负责安全工作的士官长扎克正在关于这次的任务和石村号的问题交谈着，但是身为飞船系统专家艾萨克似乎对这一切不感兴趣，他不厌其烦地使用全息视频设备一遍遍地看着女友在石村号失去联系前传回的视频，视频中她不断地进行着忏悔，而这也是艾萨克愿意接受这次任务的主要原因。突然间飞来击中Kellion号的陨石很快便让驾驶室的气氛紧张了起来，不得已之下飞船只能紧急迫降在石村号上，这比计划的要提早了许多，因为他们还没来得及对石村号上的受损程度以及安全性等做出评估，仓促地进入飞船中和可能会出现某些意外。但这也是没办法的事，艾萨克只能无奈地将石村号的舱内结构示意图载入装备然后带上防护头盔走下了Kellion，这套装备将为他接下来的调查提供足够的安全保障，起码他是这么认为的。刚才的撞击和紧急迫降已经让Kellion严重受损，艾萨克需要在调查石村号的同时看看没有能找到能够帮助Kellion恢复动力的东西。

CHAPTER 1 New Arrivals

1 Follwo the Security

游戏开始能够控制艾萨克后，可以在船舱内熟悉一下移动等操作，场景中能够获得的物品都会发出光点，玩家在游戏中需要注意观察画面中的发光点。Kellion船舱的左侧可以找到一个小回复包，由于目前还未获得武器，所以即使是挥拳和踩踏的动作也无法做出（真不晓得这是为什么……），场景中的发光的储物箱也暂时无法破坏，等拿到武器之后再来取得吧。跟着小队进入石村号即可完成任务。



2 Open the Hangar Door

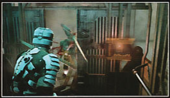
根据肯德拉和扎克的交代打开前方没有上锁的门（游戏中蓝色即代表可以打开，红色则是禁止的标志），进入房门后两旁的柜子中有些补给品或钱，别忘了收集。



3 Activate the Security Console

石村号可不像Kellion一样小得可怜，想要前往从这里前往飞船的其他地方就必须乘坐内部电车，可通往电车站的门却被锁死。飞船系统专家是时候出场了，控制艾萨克进入安全控制室中启动电源开关。可是这专家似乎一出手就玩砸了，房间中的灯光顿时熄灭，安全警报也随之响起，惊慌驾驶员还未将手中的武器端起鲜血就已经溅在艾萨克面前的玻璃上。

4 Get to Safety



待在控制室的艾萨克也没那么好的运气，破顶而入的怪物宣告了手无寸铁的艾萨克此时只有狂奔一条路，天知道这艘破飞船里怎么会有该死的怪物，要怪也只能怪艾萨克进来前的准备不足了。顾不得分辨方向了，路上的敌人攻击速度特别快，千万不要停留顺着通道一直向前跑即可（其实也只有这一条路可以走）。企图扒开电梯门的怪物被切成几段，它刀子一般的手臂和扭曲的头颅还留在电梯内，虽然隔着防护头盔，但是从怪物身体里喷射出的鲜血还是让艾萨克差点把胃里还没消化的东西吐出来。"该死，你就这么不愿意等下一趟电梯吗！"

电梯门打开后在前方的房间内获得武器"等离子切割枪（Plasma Cutter）"，墙壁上用血写着的"Cut off Their Limbs"告诉我们在这个游戏中切断敌人的四肢才是王道。与其他射击游戏不同的是，本作中敌人的身体都非常坚硬，射击他们的身体反而得不偿失，大部分敌人的弱点都在四肢，而且切断四肢还能够影响他们的行动速度。攻击门旁的供电设施即可打开房门（节省弹药的话可以按LT挥拳搞定），小心门外有个怪物等待着玩家。



5 Replace the Damaged Tram

进入控制室后站在对面车站候车室前肯德拉和扎克的身影让艾萨克松了一口气，起码这个飞船上还有活人。现在的目的是修理好电车，进入前方的货仓走廊，墙壁上发光的储物柜内有不少东西，途中记得回收。经过隧道来到一扇坏了的房门前，门开关的速度显然无法通过，从地上捡起"Stasis Module（停滞模块）"后即可获得减缓时间的能力，按住LT瞄准需要减慢的目标后再按X键即可发动能力，能量槽可以通过"Stasis Pack"和旁边的"Stasis Recharge"装置来回复，Stasis Recharge可以无限次回复能量（需要隔一定时间才可以进行下次回复），需要用到停滞能力的谜题附近都会有能量补充装置，所以不必担心能量用完。战斗中遇到大批敌人时也可以使用停滞来减慢敌人的行动速度再对其进行攻击，不过在没有进行升级之前一条能量槽可使用的次数不多，要节省资源呀。



使用停滞能力经过坏门后即可看到前方不远处的维修室（Tram Repair Room），通道右侧的洗手间内有些弹药和回复品，游戏中的洗手间内都或多或少的会有一些道具可拿，路过时记得进去搜刮，但也要小心藏在这里的敌人（其实游戏中的敌人也挺可怜的，上个厕所还要招来杀身之祸）。维修设备果然出了问题，其中的一条机械手臂不能正常工作，需要将一侧的机械手臂接触电车后，按动出问题的机械手臂开关，在手臂接触到电车时对其使用停滞能力，然后快速跑到中央启动总开关即可完成维修工作。（房间内安全出口的提示灯左边可以找到升级用的"Power Node"）

6 Find the Data Board



现在想要启动电车还需要飞船上的安全系统卡，沿路返回在岔路乘坐电梯到达维护室（Maintenance Bay），途中小心记忆点前装死的敌人会在艾萨克靠近后突然跳起发动攻击。游戏中看到四肢健在的怪物躺在地上时就要提高警惕了，其中一定有诈，可以保持的一段距离提前向其射击。但是在进入维护办公室之前先要乘电梯到维护室上层获得办公室的钥匙。维护室的通道地面有不少红色的瓶罐，射击这些罐子即可引发爆炸，用它来对付敌人也是一种不错的办法。进入办公室获得数据卡即可使用身后的"Bench"消耗Power Node来升级装备了，建议优先升级切割枪和HP。（房间内可以找到一个Power Node）

7 Go to the Medical Deck

拿到数据卡之后返回电车控制室使用卡片然后在旁边的控制台呼叫电车。接下来的事情就是原路返回Kellion号，路上会突然出现怪物，在视线昏暗的地方需要注意。怪物还不是最坏的事情，Kellion的爆炸让艾萨克们没了回家的交通工具，难道这真的是一场不归之旅吗……Kellion爆炸之后桥上会冲过来几批敌人，建议优先攻击它们的四肢减缓冲过来的速度，如果你的枪法够准自然可以攻击头部更快地结束战斗。沿路来到电车站便可以在商店进行买卖或把身上的装备存放起来（选择"Move"），乘上电车后本关结束。



CHAPTER 2 Intensive Care

1 Find the Thermite

看来飞船上还有其他的幸存者，不过他们的状况可好不到哪去，恐惧感使他们的生命更加脆弱。捡起眼部受伤的医务人员临死前留下的"Kinesis Module"便能够使用重力能力了，按住LT后再按B键即可将远处的物体吸在手上(和《半条命》中重力枪的作用非常相似)，按RT键即可将物体发射出去。该能力不消耗任何东西，可以不受限制的使用，用来捡起到达不了和远处的物品时非常实用，个别隐藏的物品需要该能力才能获得。前进不久后即可捡到"火焰喷射器图纸"，有了图纸之后再次返回商店就可以购买新的相应商品了。

根据医务人员临死前的遗言可以判断出飞船的医疗站似乎发生了某些可怕的事情。进入安全站后发现通往医疗站的大门被人为封死了，此时扎克又下达了指示，看起来铝热剂似乎能够解决这个棘手的问题。这东西应该可以在实验室中获得，于是前方的研究部(Research Wing)便成了接下来的目的地。

刚进入研究部系统就会提示玩家可以使用武器的第二种攻击方式了，



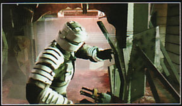


LT+RB即可发动第二种攻击方式，按LT+RB能够在切割枪水平射击和垂直射击模式之间切换，利用这点来打击敌人的弱点吧。主实验室(Main Lab)的房门需要停滞能力才能通过，能量不够则可以从身后的补给站中补给，有补给站在附近的敌人也可以多使用停滞能力来消灭了。进入主实验室后需要从右侧的升降机到下层，走到升降机前灯光会突然熄灭然后从通道中出现不少敌人，敌人会从两个方向包夹，在攻击一侧时需要注意不要被身后的敌人偷袭。建议在一个地方将敌人消灭后再向其他位置移动，否则很可能把新的敌人引出而受到围攻。将下层的敌人也都消灭干净即可恢复主实验室的电力供应，下层目标房间之外的房间中可以得到不少弹药，房间中的书架也可以利用隔空取物来移开，书架后的隐藏房间不仅能够找到Log还能获得弹药和用来卖钱的半导体。生化实验室中出现新的敌人，它们可以扒在天花板使用身上的触手对玩家发射酸液，但它们的弱点也是触手，很好解决。在二楼的实验室中找到铝热剂(Thermite)，该房间内还可以找到**Power Node**。

2 Find the Shock Pad

返回安全站进入旁边的成像诊断部(Imaging Diagnostics Wing)，成像诊断室有个需要消耗1个Power Node才能开启的房间，房间内有不少弹药和金钱还有脉冲枪弹药图纸(Pulse Rounds)，总之是值回票房，不要舍不得。路上巨大的人体扫描仪器可以使用隔空取物将其移开，前方出现的新敌人身体非常坚硬，建议射击其手臂和头部。将地面的电源吸起来插进旁边的电力槽内即可启动升降机(旁边的房间内可以获得**Power Node**)，乘升降机到上层移动人体扫描仪通过断层破换电源打开零点治疗区域(Zero-G Therapy Area)的房门，通道中会进入无氧状态，玩家需要在氧气消耗完(艾萨克身后会出现氧气倒计时)之前找到出口，其实路上可以找到氧气瓶不用担心氧气的问题。进入零点治疗室中按下前方的开关将会变成无重力状态，此时按LT+Y键即可进行零点跳跃。通过零点跳跃来到对面平台并将电源放在电力槽内打开房门(建议玩家跳跃之后不要快速转动视点，否则颠倒的视点很容易造成头晕)，在房间中合成出铝热剂炸弹。





3 Destroy the Barricade

原路返回的过程中会出现大量体积较小的敌人，如果被它们扒在身上要迅速按A键将其甩掉，否则会损失大量体力，也可以使用停滞能力减慢它们速度再将其消灭(反正身后有回复站，不必担心能量问题)。返回安全站使用铝热剂炸弹炸开石村号门诊部前的障碍。

4 Retrieve the Captain's RIG

进入门诊部来到急救室(Emergency Room)，解决掉几个怪物之后捡起地上的电源打开前方的门。进入房间后要放慢脚步将敌人慢慢引出分批消灭，否则前后同时出现的大批敌人会让艾萨克吃不消的(此处又有一个需要Power Node才能打开的房间，内有射线枪弹药Line Racks的图纸)。一路来到停尸房看到船长的尸体被像蝙蝠一样的寄生兽变



成怪物，船长会打破玻璃冲出来，此处需要快速消灭寄生兽，否则它会将停尸房内的尸体变成怪物。将变成船长捡起船上掉落的Captain's RIG返回电车即可完成本关(该房间内还可以找到**Power Node**)。

CHAPTER 3 Course Correction

1 Re-Fuel the Engine

控制室变成了本关的据点，先走商店旁边的机械店(Mchine Shop)，由楼梯来到下层(注意地上装死的敌人)，左侧更衣室内的洗手池上可以找到火焰喷射



器的图纸。进入Refueling Control Station使用隔空取物拉下电力开关，然后将下层的缆车移动到身前，登上缆车来到另一侧。虽然缆车需要行进一段时间，但是中途并不会出现敌人干扰，倒是要小心终点有大量怪物等着艾萨克，旁边可以爆炸的罐子能够节省不少弹药。(下缆车后前方不远处的转角可以找到**Power Node**)从斜坡到达上层使用隔空取物将另一个电力开关拉下即可完成本任务，途中还可以找到电锯枪的图纸。

2 Activate the Centrifuge

返回控制室发现寄生兽正在将原来死在座椅上的尸体变成怪物，立刻将其杀死然后乘坐通往离心分离器(Centrifuge)的电梯。进入清洗室按下开关开始清洗，这期间房门将无法开启，而且还会出现3批敌人，由于此时房间内的视线非常差，所以最好站在房间的角落观察敌人出现的位置之后再进行攻击。

将怪物全部干掉之后从另一侧的出口经过圆形通道(通道左侧的尽头可以找到**Power Node**)到达离心分离器处，房间内为无重力状态，需要控制艾萨克使用零点跳跃到达下层并将两侧的分离器插入机体(需使用停滞能力)。回到上层启动分离器后房间变成真空状态，再乘升降机到达下层逆时针避开转动的轴心从另一侧的升降机离开房间(途中会有凹陷处和氧气站供艾萨克歇脚)。刚一出分离室就会被巨大的怪物触手抓住，此时需要被怪物吃掉前攻击触手的黄色弱点部位将其击退(建议使用切割枪)。



3 Manually Ignite the Engine

乘电梯返回控制室，打开左侧的舱门出舱，在氧气耗光前利用空中飘浮的平台使用零点跳跃前进，空中飘浮的道具和箱子可使用隔空取物吸过来。刚打开房门即可发现地面上的中型急救包的图纸，这里已经被异形生物侵蚀得不成样子，注意踩在异形生物的粘液上无法进行跑动，乘升降机到达1层(3楼另一侧的房间内可以找到**Power Node**，1层需要Power Node打开的房间内有电锯枪弹药的图纸)。坏掉的房间出口需要使用停滞能力方能通过，但也可以利用这扇门将敌人夹死。踏入最下层的动力室后房间中的大量敌人便会向玩家冲来，其中一种肚子很大的敌人需要尽量避免射击它的肚子，否则肚子爆开之后会出现大量小型怪物。将动力室内的敌人清理干净之后按下房间的动力开关，此时会再次出现大量敌人，它们的移动速度很快，拿出威力最大的武器将它们一网打尽吧，清理完这批敌人再次按动力开关即可启动动力设施。(房间内可以找到**Power Node**)。

动力有了，可扎克说陨石防护设施也出了问题，没办法，原路返回到电车站赶去修理吧，我们的艾萨克整个就是个勤劳的修理工……

剧情补完 游戏刚刚发售官方就已经放出了《死亡空间》相关的动画以及漫画衍生作品，这些前传性质的作品中讲述了石村号全灭的过程，喜欢剧情的玩家可以从网上找来过过瘾，也算是游戏剧情的补完。

CHAPTER 4 Obliteration Imminent

1 Meet Hammond on the Bridge

下电车后经过左侧的主中心室(Main Atrium)到达下层的船长室与扎克会面，途中遇到的商店是本关惟一可用的商店，需要好好利用。船长室门前可以得到LV3护甲的图纸，扎克一边忙活着处理飞船的操作一边告诉艾萨克需要去将主中心室的电梯恢复，因为想要恢复ADS系统的电力供应，就必须用到那里的电梯。



2 Activate the Elevators

返回主中心室的安全室门前本游戏的第一个强敌破门而出，要提前为这场遭遇战做好准备。这个怪物的攻击方式其实还是比较单调的，只要挺住压力仔细观察它的动作就可以发现它在发动冲撞攻击前会有很长的蓄力时间，此时只要横向移动避开冲撞路线即可。怪物的弱点在身上黄色部位的关节处，建议使用切割枪攻击它的弱点，到一定程度后它会倒在地上一段时间并露出背部的弱点，绕到其身前猛攻其弱点，几个回合即可结束战斗。游戏中此类敌人还会出现几次，将其击败后能够掉落例如Power Node和珍贵半导体等很好的道具，建议玩家遇到它后将其击倒。



进入安全室解除电梯的锁定状态即可使用主中心室的电梯了(房间内还可以找到**Power Node**)，在这里为自己的装备升下级吧，因为接下来还有好几场恶战。

3 Re-Route ADS Power

从正对安全室的电梯下到飞船系统室，出电梯不远即可看到聚能枪(Contact Beam)的图纸，旁边的房间内有能量补给站，但要小心地面装死的敌人。进入飞船系统室(Ship Systems)后要小心地面发光的地板，踩在上面可是会失去重力而死，可以将敌人引到板上节省弹药(用此方法杀死5个敌人还有成就可拿)。前进不就后即可在能量补充站前方遇到刚才在安全室遭遇的怪物，现在知道补充站是干嘛用的了吧，使用停滞能力即可轻松将其搞定，不要忘记捡起它掉落的Power Node。继续前进到尽头使用停滞能力躲过四处乱飞的电缆启动电力系统开关，别高兴得太早，还有两处开关等着艾萨克去启动。

返回主中心室有不少敌人热情地迎接着玩家，将它们消灭后乘坐另一侧的电梯选择LEVEL 01。前往采矿管理室(Mining Admin Room)的途中船舱会突然破裂，通道也便成了真空状态，好在这段路并不长，造不成什么影响(旁边的房间内可以升级装备)。进入管理室启动第2个ADS系统电源，之后会出现不少敌人，房间中坏掉的地板可以用来杀敌(电脑室D中可以找到**Power Node**，管理室中还有需要Power Node打开的房间)。

返回电梯按下LEVEL 03，出电梯即可在前方的房间内找到暴力枪(Force Gun)的图纸。在房间内开启最后一个电源即可完成本任务。



4 Destroy the Asteroids

进入最后一个电源前的通道，乘电梯再来到舱外，途中会有陨石经过，需要在画面震动后躲在掩体的后边，否则会被陨石一击必杀。进入前方的房间坐上座椅即可开始击毁陨石的射击任务了，右摇杆负责瞄准，LT和RT负责左炮和右炮发射，画面中的数字即使船体的耐久度，数字降到0即任务失败，数字下方的槽是炮管的热度，如果一直射击导致炮管过热则需要冷却后才能再次射击。建议先将速度快和体积大的陨石击落，太靠边的陨石构不成什么威胁，不去管它们也没有什么危险。由于摇杆不太容易瞄准目标，所以本任务还是有一定难度的，好在Check Point就在这里，死了之后即可马上重来。结束击毁陨石任务后返回车站，途中像蜘蛛一样爬行的怪物非常危险，一旦被它们扒在身上会损失大量体力，使用电锯可以轻松切碎它们的身体。

CHAPTER 5 Lethal Devotion

1 Find the Chemicals

现在又来了新的问题，目前石村号上的氧气系统正被污染，而且毒素蔓延得非常快，艾萨克接下来要解决的就是调查氧气系统。从安全站进入成像诊断部，途中会出现附着在舱壁上的敌人，注意不要靠近它，使用切割枪的第一种攻击方式将它身上的所有触手切断才能够将其消灭，它喷射出的怪物也需要及时将触手切断。乘坐怪物旁的升降机到达上层，这里的电力系统似乎出现了问题，人体扫描器在快速地运动，需要使用停滞能力才能通过。进入药物研究室(Chemical Research Lab)取得Chemical Capsule，听完博士的长篇大论后培养皿中的怪物跳了出了(房间中可以得到暴力枪弹药的图纸和**Power Node**)。新型的怪物拥有不可思议的再生能力，普通攻击根本无法将其杀死，可是此时房间的门却被锁死，只能坚持一段时间等肯德拉将房门打开才能逃跑(建议用电锯切断它的双脚延缓时间)。



2 Find the NDA Sample

返回的途中会遭遇大量小型敌人，使用电锯或暴力枪等大攻击范围武器消灭它们吧。返回安全站进入石村号门诊部，再次遇到博士后又要听他罗嗦半天，进入急救室后果然又招来了不死怪，但除了它之外还有其他的怪物跟着掺和，虽然难度有所增加，但是我们还是可以利用场地的宽度来与敌人进行周旋，先将不死怪的腿打断，然后趁着它恢复的时间解决其他小怪，将其他小怪清理的差不多时房门即会解锁，不要犹豫，从那里逃跑吧。消灭吸附在重病特护间(Intensive Care Unit)门前的怪物进入博士的办公室获得"Chemical Capsule W/DNA"。



3 Restore Life Support

获得NDA后门诊部将变成真空状态，此时首要任务就是在氧气耗光前返回安全站重新启动氧气补给。小型敌人照例使用电锯搞定，途中的氧气补给站好好利用的话可以将敌人清理干净再离开。打开急救室大门迎接艾萨克的依旧是不死怪和大量敌人，其实他们是无法越过急诊室的大门的，可以站在门外将小怪清光后再进入房间，但要注意氧气的消耗量(急诊室内有氧气补给站)。



4 Go to Hydroponics

返回药物研究室将药物合成出"Poison Capsule"，此时毒素的原因也已经查清，原来是一种怪物在栽培室将氧气都污染了。进入低温试验室(Cryogenics Lab)再次遇到博士，他又在长篇大论并声称要将外星生物弄到地球。每次遇到他都没有什么好事，果然不死怪又再次出现，终于到了同它算账的时候了，将周围的小怪清理干净之后，将它引到实验室中央的冷冻区域，然后将其四肢切断并使用停滞能力，最后再跑到控制室内启动冷冻开关就能够彻底解决它了(控制室内可以找到**Power Node**)。从低温试验室另一侧的门到达车站本关结束。



官方剧透 请各位读者把每一章标题的首字母连起来看看组成的句子是什么，这可是最终的超级剧透哦。

CHAPTER 6 Environmental Hazard

1 Poison the Leviathan



下电车进入栽培甲板(Hydroponics Deck)，通道旁边的厕所中能够搜刮到一些道具，注意靠近男厕所的马桶时，小怪物会从中爬出。从电梯到达植物生长室可以在地上捡到聚能枪弹药的图纸，进入前方的房间见到扎克。



2 Destroy the Posion Pods

与扎克对话后再进入环境控制室(Atmosphere Control Room)，通过显示板可以看到这里的空气已经被污染得相当严重，艾萨克需要尽快处理这个棘手的问题(要将在生长室排放毒气的8个怪物消灭)。先走左手边的西生长室(West Grow Chamber)，右侧的管道会喷出酸液，红灯闪烁并伴随着滴滴声就说明它要喷射酸液了(左侧的房间内可以找到些补给道具)。生长室内有大量敌人，建议先将他们干掉再慢慢进行调查。LEVEL 01的2个房间内隐藏着2个排放毒气的怪物，找到它们将其干掉，由于怪物所在的房间已经全都是毒气，所以喷火器无法在此处使用。乘升降机到LEVEL 02，根据提示进入一侧房间，干掉里面的怪物后会出现2个寄生兽，最好在他们将尸体变异前将其解决。另一侧的房间就要复杂一些了，需要使用隔空取物拉开高出的闸门然后利用零点跳跃前进(自爆怪要在远处射击它的黄色瘤子)。进入空气过滤室(Air Filtration Room)，乘升降机到达下层，喷射火焰的房间需要先站在最外面将三道门旁的电源破坏把门都开启，然后趁着喷火的间隙通过。在里面将释放毒气的怪物消灭乘升降机返回上层再做电梯离开西生长室(下不要急着乘电梯，右侧房间内可以获得**Power Node**)。

返回环境控制室走另一个东生长室的通道，这里的构造和西侧差不多，需要Power Node打开的房门内有不少弹药和大急救包。将寄生在墙壁的怪物干掉乘升降机到达生长室，LEVEL 01只有一个大型敌人，配合停滞能力干掉它有机会得到Power Node。LEVEL 01的两只毒气怪在房间和升降机下方(打开玻璃罩使用停滞能力后对其射击)。乘升降机到LEVEL 03消灭走廊上的毒气怪再到LEVEL 02进入冷藏室东(Refrigeration Esat)，进入房门左侧可以找到**Power Node**。进房间不久就会再次被巨型触手抓到，使用切割枪迅速攻击其黄色弱点，不同的是本次瞄准的难度比较高。冷藏室内使用零点跳跃和停滞能力躲过高压电井将电源关闭，在深处将最后1个毒气怪干掉结束任务。

3 Kill the Leviathan

返回环境控制室启动过滤系统，控制室前方原本锁着的舱门开启，进入舱门将毒胶囊插入插槽。进入舱中开始与Leviathan战斗，战斗的过程中是处于失重状态，所以可以随意在空间中走动和做零点跳跃。开始要先将BOSS的三条触手击破，攻击其黄色弱点部位即可。接下来BOSS的嘴部便会张开，并不断喷射出酸液弹，躲开之后向其嘴部射击或者使用隔空取物捡起地上的爆破罐扔到它的嘴里(BOSS一次会突出5个酸液弹，也可以抓住最后一个扔回去)，如此数次之后即可将BOSS击败。



CHAPTER 7 Into the Void

1 Find the Mining Access Key



装备室(Rig Room)是本关的据点(装备室舱门外左侧通道可以找到**Power Node**)，在开始本关的任务前不妨在这里升级装备或进行装备整理，除此之外房间内还可以搜刮到不少道具。进入电梯选择“Deck B”，电梯开动过程中会有四个怪物从上方跳下来，建议站在电梯的一角等着敌人落下，这样才不至于背后受敌。出电梯后依然得不到喘息的机会，外面还有一批敌人等待着玩家。

矿石处理区(Mineral Processing Area)中先要将漂浮在空中的四个陨石扔到中间的处理脉冲中，然后开启房间中的重力系统。此后两侧的通道会出现大量的敌人对艾萨克进行包抄，建议先快速将一边的敌人解决然后再安心对付另一侧的敌人，战斗中不要吝惜使用停滞能力，自爆怪应该优先消灭还顺便能利用爆炸对其他敌人造成伤害(需要Power Node才能开启的房间内可以找到弹药和急救包)。将敌人清干净后进入解锁的房间内即可获得“Mining Access Key”(从另一侧的房门出去右转即可看到**Power Node**)。

2 Find the S.O.S. Beacon

沿路返回电梯选择“Deck D”，刚下电梯走左侧的岔路看到两只寄生兽在吞噬尸体，迅速射爆地面的两个瘤子即可将它们炸死。进入设备维护站(Equipment Maintenance Bay)将对面的缆车拉到身边，登上缆车启动开关，缆车进行的途中两侧会出现怪物，切断它们触角即可将其杀死，两侧的道具能够通过隔空取物获得。缆车到达目的地后艾萨克的女友出现，进入修理室她会在对面为艾萨克打开房门，但这需要一定时间，在她开门的时间内我们需要保护她，建议使用射线枪等大威力的武器直接攻击怪物的弱点快速解决战斗。抵挡住几批敌人的进攻后即可开启房门，进入储藏室获得“SOS Beacon”(房间内还能找到大量道具，**Power Node**以及LV4护甲图纸)。



3 Plant the Beacon

沿路返回电梯选择“Deck C”，电梯一停稳便会有敌人向艾萨克发起进攻，由于视线会被烟雾挡住所以前方发射酸液的两个怪物的位置不好确认，建议将其他怪物解决之后再冲出电梯迎战。先走左侧的岔路在前方的房间内将插在插槽内的电源拔出，注意突然从天而降的敌人(房间内的商店和升级设施要好好利用)，拿着电源返回电梯处走右侧的岔路，将电源安放在插槽内启动升降机(返回的途中会再次出现怪物)。

乘坐升降机来到下层的采矿室(Mining Bay)，房间内为无重力状态，建议先将房内的3个敌人解决掉之后再开始行动。此处需要破换4台发动机，对准发光的发动机使用停滞能力，然后射击内部的发光部位即可将其破坏(能量不够可以出房间补给)。房间内有两个发动机，另外两个发动机需要出舱才能进行破坏，看准矿石上切割机的空隙跳上矿石跑到另一侧即可出舱，站在舱外的矿石上看到提示按A键即可安放SOS Beacon。



4 Launch the Asteroid

沿路乘升降机返回有商店和升级设施的房间，别忘了把升降机的电源带上(途中注意躲过喷射的火焰)。将电源放回最初的位置，再乘升降机到达上层使用钥匙打开采矿控制室，进入控制室按下开关释放矿石，此后房门会关闭一段时间，玩家要将房间内的敌人全部消灭才能出去。由于空间较小，所以很容易遭到敌人的围攻，建议使用射线枪等大威力武器清场。(房间内的可以找到**Power Node**)。



通关加速 游戏中人性化的设定有很多，除了“傻瓜”任务提示之外，在通关字幕时将左摇杆向下推就可以加速字幕的滚动速度。

CHAPTER 8 Search and Rescue

1 Contact the Military Ship

艾萨克的辛苦总算没有白费，他们发射的求救信号得到了回应，收到信号的飞船正在赶来救援，但在此之前艾萨克需要把飞船的雷达修好。从通道进入主中心室，许多自爆怪出现在艾萨克的面前，与它们保持一段距离瞄准弱点射击吧。将敌人全部消灭后乘背后的电梯到达LEVEL 03，清理掉两侧寄生的两个怪物后进入通往雷达站的通道。通道中会出现四肢很长的新怪物，它死后的身体会肢解成为许多爬行怪物，换火焰喷射器或电锯上吧。乘坐铁轨到达雷达控制室发现雷达已经无法使用，在雷达室控制室能够找到中氧气瓶的图纸。（乘坐铁轨的房间进门后左侧墙壁可以找到Power Node）

2 Fix the Array

进入雷达室开始对雷达进行维修（雷达控制室出门左侧墙壁上可以找到Power Node），其实修理雷达的工作十分简单，将最内侧坏掉的电源拔掉（电源指示灯为红色的是坏掉的，上方的示意图可以看到好坏电源的分部），然后从外侧的插座上拔几个好的电源安插到最内侧。换掉内侧所有的坏电源即可结束维修工作。

3 Use the ADS Cannon to Clear the Blast Doors

返回雷达控制室启动雷达与救助飞船取得联系，原路返回乘电梯到达ADS加农炮室（ADS Cannon 48）。加农炮的



操作发放与之前的射击关卡一样，使用加农炮干掉趴在船身上的怪物（射击怪物身上触手的黄色部位），战斗的过程中还需要将触手扔过来的爆破罐和铁块击破才能保障自身的安全。石村号上的问题解决了，可是救援飞船却遭到了灭顶之灾，之前哈蒙德不小心放出有怪物的救生舱将艾萨克们的希望抹杀，接受救生舱的救援飞船被怪物攻击导致失控最后撞在了石村号上……

CHAPTER 9 Dead on Arrival

1 Enter the Military Ship

从电车出来后哈蒙德告诉艾萨克，从他军人的直觉来看，救援飞船的失事更像是一场阴谋，明显某些人不想石村号上的秘密被外人所知。无论怎样现在最先要考虑的还是怎样离开这里，艾萨克又开始了寻找核能源的行程。进入无重力房间先到底部将舱门旁的六个电源破坏（按LT+RB键节省弹药），打开舱门后房间内变成真空状态，此时需要使用隔空取物能力将飘浮在空中的六个绿色光球扔出舱外。氧气不足的话可以通过舱门两侧的补给站进行补给，在艾萨克作业的过程中还会出现几批敌人进行干扰，不过真空状态下他们的移动速度很慢，不足为惧。



2 Find the Singularity Core

从另一侧的舱门到达货物室（Cargo Room），这里将遭遇移动速度非常快的敌人，但它总是逃跑，使用隔空取物移动货物室中的货物前行（移动不同的货物可以得到些补给品），终于这些逃跑的怪物向艾萨克发起了攻击，虽然他们的移动速度快，但是体力却比较低，使用攻击力高的武器很容易就能够将其一枪射死。调查电梯门时电源会发生爆炸，随之两个寄生兽出现，解决掉出现的敌人后将身后的电源插在电梯门口的插槽为电梯恢复供电。电梯中艾萨克会收到凯恩博士的消息，他请求艾萨克将石村号上的罪恶之源带回到Colony星，否则一切将万劫不复。

进入武器房将与不少自爆怪打交道，由于地面的危险地板限制了移动所以万不得已时还是使用停滞能力来杀敌吧。将敌人清光后即可到前方的打靶室进行打靶的迷你游戏，玩家可以使用任何武器参加游戏，游戏开始后枪械的弹药都变成无限，玩家只需要将全部红色靶子击中即可挑战下一级。完成所有5级的挑战能够获得Power Node的奖励，推荐使用切割枪的第二种攻击方式进行挑战。（房间内的墙壁上可以找到Power Node）。

进入医务室（Infirmary）发现手术台的激光射线失灵，向艾萨克冲过来的敌人被切成了肉片，使用停滞能力减缓激光切换的速度通过此处。打开另一侧的舱门会有大量敌人缠着自爆兵冲过来，建议站在医务室一侧通过舱门向他们射击，这样就可以把危险降至最低了。（进房间向右侧在通道尽头的墙壁可以找到Power Node）进入士兵宿舍之后的敌人数量将是有史以来最多的，但是由于房间的长度非常长，可以使用射程较远的武器在他们尚未近身前就解决战斗。

进入动力室后乘电梯到上层，使用隔空取物以涡轮机作为挡箭牌顶着发动机喷出的火焰破坏两侧柱子各3个电源，等火焰熄灭后上前取得“Singularity Core”。从右侧的通道到达下层，隔着玻璃目睹扎克被怪物杀死，怪物撞破玻璃进入房间后使用停滞能力将其杀死后能够获得价值25000的半导体，不要错过。伴随着爆炸一路逃回车站本关结束。



CHAPTER 10 End of Days

1 Find the Crew Key

现在惟一的希望就是运输船了，上天保佑这回可别再出什么岔子，想要打开运输船先要找到Crew Key然后才能使用3张Navigation Cards来启动飞船。开始不久后再次见到了变态博士，这个家伙又是隔着玻璃窗与艾萨克唠叨了半天，然后还当着面把捆绑在椅子上的工程师杀死。等博士离开后进入房间（Mass Hall），吧台下方的弹药可以使用隔空取物获得，乘升降机抵达下层后马上会有敌人围过来，建议先使用暴力枪将他们推开一定距离再开战，身体爆裂后的敌人也可以使用暴力枪或电锯干掉。在下层的箱子中获得Crew Key。（房间另一侧的墙壁上可以找到Power Node）。

2 Find the Navigation Cards

使用拿到的钥匙打开前方的电梯到达休息室A区（路上的厕所同样可以搜刮到一些道具），进入之后又被巨大触手抓到，本次留给艾萨克的时间很短，必须快速射击它的弱点部位逃生。在A区储藏室拉下电源，然后前往休息室B区。B区已经是真空的状态，站在门外先将屋内的敌人清扫一下，然后关门补充氧气之后再进入。房间对面的墙壁上有氧气补给站，氧气不足时可返回这里来补充，搜刮完厕所之后进入寝室获得第1张卡片。

乘返回大厅升降机返回电车站附近的大厅，从另一侧的闸门进入休息室C区，在篮球室中获得第2张卡片，途中的更衣室还能找到LV5护甲图纸。如果有兴趣的话可以在这里玩几把篮球游戏，游戏的规则也很简单，只要依次跳到发光的板子上，然后再把球扔进背后的洞中即可得分，在限定的时间内超过要求的分数就能过关，由于最高的奖励并没有Power Node，头昏的人就不必在此浪费时间了。进入C区寝室，途中变态博士又在视频中滔滔不绝地演讲着，无视他挪开寝室的床铺来到里侧找到最后一张卡片（使用Power Node打开的房间内能够得到不少钱和弹药）。离开的时候遭到不死怪的追杀，在一个房间中依旧要抵挡敌人的几批攻击才能开启房门。

3 Repair the Shuttle

坐电梯逃回电车站附近的大厅遇到2个寄生兽，由于地面满是尸体所以要使用大威力武器快速将他们杀死，战斗越拖对我们越不利。乘大厅商店左侧的升降机到上层，进入右侧的舱门终于见到了凯恩博士，他将真相告诉了艾萨克，现在只有消灭Hive Mind才能制止其他怪物的袭击。进入右侧的电梯，出电梯在大厅遭遇4个大肚子怪，不想惹麻烦的话就站在通道里使用暴力枪干掉他们。大厅两侧的房间内有不少东西拿，搜刮完毕之后就到外边的甲板吧。进入运输船使用卡片，然后到旁边的控制室内启动飞船的电源。此时不死怪会追来，将其引出房间并在运输船的尾部将其四肢打断，然后立刻使用停滞能力减慢它的速度，返回控制室启动飞船引擎把它烧成灰烬（板甲上会有其他怪物骚扰艾萨克，建议先将他们杀死再来对付不死怪）。凯恩博士来到之后启动控制室右侧的开关，飞船飞走后返回电车站过关。（别忘了拿不死怪掉下的Power Node）



二周目 通关之后保存记录，然后返回标题画面再提取刚才的存档就可以开始二周目了，二周目除了会保留所有道具、金钱以及改造度之外，还会追加10个Power Node，100000金钱以及LV6护甲图纸与最高难度。

CHAPTER 11 Alternate Solutions

1 Transfer the Marker

进入货舱（Cargo Room）乘升降机到下层，消灭几个敌人之后按动前方的开



关将底层的Marker升起。接下来会出现几批敌人，站在角落将他们消灭后使用隔空取物拖着Marker到另一侧，途中会有几只怪物触手出来干扰，对准它的弱点射击即可将其击退。完成运输Marker的任务后会再次出现大量敌人，房间的四个角落有不少弹药可以利用，解决掉全部敌人乘升降机返回电车站。（货舱角落柱子上可以找到Power Node）

2 Meet Kyne at the Hangar Bay

从电车站前的电梯返回游戏刚开始艾萨克的飞船迫降的甲板，走到休息室时舱门会暂时关闭一段时间，当然，这段时间还是会有大量敌人来陪艾萨克的。来到甲板看到凯恩博士的飞船降落（长廊的右侧沟中有一个雕像“Peng”，使用隔空取物获得后不仅能够解除成就还可以将其以30000的高价卖出），来到控制台按下开关切换成无重力状态。跳到底层使用隔空取物将Marker从轨道上运送到左侧，中途需要把Marker拉到上部然后按旁边的按钮调整轨道才能继续前进（红光是不能通行的路线，蓝光则是可以通行的路线）。

3 Meet Kyne at the Shuttle

回到控制台恢复重力，刚才运送的Marker就会被送到凯恩的运输船上。从另一侧来到凯恩博士面前却目睹了他被杀的过程，原来肯德拉是教会派来的卧底，她的目的就是将Marker运送回地球，而Marker则是外星生物标本人工制成的转基因工具，艾萨克只是一个彻头彻尾的被利用者。此时女友再次联系上了艾萨克，并约她在飞行控制室见面。启动飞船自动召回系统将肯德拉的运输船召回，返回甲板进入运输船驾驶室前往Colony星本关结束。（飞行控制室的墙壁上可以找到Power Node）



CHAPTER 12 Dead Space

1 Bring the Loader to the Shuttle

本关的流程比较短，但是敌人数量确实所有关卡中最多的，不过既然到了这里玩家的装备和顺手的武器都已经改装的差不多了吧，换上最强的



武器出战吧。下飞船之后跟着尼克来到轨道车前，先别急着拉车，去身后的控制室搜刮些道具，打开控制室右侧的舱门，不要将里面的2个寄生兽放出来。解决掉他们之后吸起地上的电源回到甲板插在插槽内启动船舱的闸门。然后使用物品移动能力拉着轨道车去输送船尾部将Marker卸下。（开关左侧的通道尽头可以找到Power Node）

2 Take Marker to Pedestal Site

将甲板上的物品都搜刮的差不多之后，拉着Marker进入基地（小心不要被漏电的轨道电到）。接下来要做的就是体力活了，玩家需要一边拉着Marker前进，一边对付基地中不断涌出的敌人。遇到铁桥时需要先按开关将铁桥升起，然后使用停滞减慢它落下的速度，趁着铁桥尚未落下时拉着Marker通过。由于每个场景中都有能量补给站，所以在战斗时也可以多多使用停滞能力。底部的弹药可以使用物品移动能力获得。

进入第2个运输场景前去左侧将墙壁上的2个怪物消灭，然后进入舱门通过无重力管道到达底部下拉电闸，由于电力系统系统，所以返回的过程中会遇到管道中风扇的阻碍，使用停滞能力减慢风扇的速度方能通行。从管道中出来后又要对付“禽兽”，反正可以补充能量，尽情地使用停滞能力吧。（怪物死后会掉落Power Node）

第3个运输场景没有敌人干扰，直接拉着Marker通过即可。（记得回收左侧通道墙壁上的Power Node）终于到了室外，结局掉几批敌人以及巨大触手后将Marker拉到终点按下按钮。

3 Return to the Shuttle

没想到这次又为肯德拉做了嫁衣，艾萨克眼睁睁地看着她将Marker重新搬走，更受打击的是肯德拉让艾萨克看了女友给她留下视频的后半段……接下来就要为最终的战斗做准备了。（返回控制室的途中可以找到Power Node）在控制室内把没用的装备都储备起来，带足切割枪子弹和急救包，走到甲板迎来最终的BOSS战。

别看个子大，其实Hive Mind的难度并不高，只要冷静迎战就可以轻松获胜。第一阶段要攻击BOSS嘴部周围的几个弱点，当它把嘴靠过来时就是最佳的攻击机会，触手的拍击很好回避，仔细观察BOSS身体的位置，当身体高高举在半空时要向它身体方向的反方向回避。当它嘴部的弱点只剩两个时，艾萨克会被触手抓住，接下来要在成为它的盘中餐之前将剩余的两个弱点破坏，由于此时的视角是倒过来的，所以并不容易瞄准，建议使用攻击范围大的射线枪进行射击。

进入第二阶段前BOSS会释放出两个大肚子怪，如果没有带大范围武器的话可以利用场景中的爆破罐来消灭他们肚子里的虫子。第二阶段需要将BOSS腹部的弱点全部破坏，这次它会使用小触手进行拍击，不过更好回避，它的拍击规律是一下左一下右，躲过拍击后胸部的弱点就会暴露出来，几个回合之后结束战斗。消灭Hive Mind之后，进入运输船游戏结束。



全成就列表

成就名	成就点数	解锁条件
A Cut Above	10G	使用电锯杀死30名敌人
Air Alert	10G	使用100次零点跳跃
All Systems Go	20G	任意难度完成第3章
Armstrong	10G	使用隔空取物射击50次
Autofire	10G	使用脉冲步枪杀死30名敌人
Betrayed	20G	任意难度完成第11章
Big Spender	10G	在商店消费300000金钱
Brawler	10G	使用殴打杀死30名敌人
Butcher	40G	切断1000条肢体
Cannon Fodder	20G	任意难度完成第4章
Crackshot	5G	完成打靶迷你游戏
Dead On Arrival	20G	任意难度完成第1章
Don't Get Cocky Kid	10G	ADS加农炮的射击中护盾维持在50%以上通过
Epic Tier 3 Engineer	150G	在最高难度下完成游戏
Eviscerator	10G	使用射线枪杀死30名敌人
Exodus	20G	任意难度完成第12章
Freeze	15G	对50名敌人使用停滞能力
Full Arsenal	30G	获得游戏中的全部武器
Full Contact	10G	使用聚能枪杀死30名敌人
Get off my ship!	15G	杀死Slug BOSS
Greenhouse Effect	20G	任意难度完成第6章
Keeper of the Faith	20G	任意难度完成第10章
Kickin It	-10G	躲过婴儿敌人触手射击10次
Lab Rat	20G	任意难度完成第2章
Legend Teller	40G	收集150个物品
Live With The Hot Ones	10G	使用火焰喷射器杀死30名敌人
Marksman	5G	切断20条肢体
Maxed Out	75G	完成所有装备的升级
Merchant	10G	收集8个以上的图纸
Mindless Prey	30G	杀死最终BOSS
One Gun	40G	只使用切割枪完成整个流程
Pack Rat	10G	在商店储存25个以上的道具
Playing Catch	10G	对Brute或触手使用隔空取物能力
Pusher	10G	使用暴力枪杀死30名敌人
Ragdoll Check	5G	使用失重地板杀死5名敌人
S.O.S.	20G	任意难度完成第7章
Brute Force	15G	杀死Brute
Exterminator	15G	杀死Leviathan
Slugger	10G	使用加农炮理清怪物时护盾在50%以上通过
Story Teller	20G	收集75个物品
Strange Transmissions	20G	任意难度完成第8章
Surgeon	20G	切断500条肢体
Survivor	50G	任意难度完成游戏
There's Always Peng!	15G	第11章找到隐藏雕像
Tool Time	10G	使用切割枪杀死30名敌人
True Believer	20G	任意难度完成第5章
Wreckage	20G	任意难度完成第9章
Z-Baller	5G	完成迷你篮球游戏



实用秘技 游戏中按START进入暂停菜单后，依次输入XXXYX获得1000金钱（1次限定）；XYYYXXY获得10000（1次限定）；YXXXY获得2个Power Node（1次限定）；XXXYY获得2000金钱；YXYXXYXXYXXY获得5个Power Node（1次限定）；XXXYXY获得5000金钱（1次限定）；XXYYY补充氧气；XYYXY补充能量。

没能拥有高清的画面素质的确是游戏的一大遗憾，不过在深入游戏之后，可以看得出其水准依然是很高的。虽然将道具能力弱化的做法并不能令所有老玩家买账。但相信只要在稍加尝试后，还是会被游戏牢牢地吸引住。体感操作的加入为游戏过程增添了一丝紧张感，你甚至会感觉到，当敌人逼近自己的藏身之地时，不仅仅是握着手柄的双手开始冒汗，额头上也会渗出汗水。

为了满足初次接触“《天诛》系列”作品的新玩家，本攻略对游戏流程进行了较为细致的解说。而地图则是根据实际游戏场景自行绘制的，如有偏差还请大家谅解！

天诛4

通关时间：一周目通关约需6小时。

文 炎骑士 美编 木仙

立体忍者活剧再度参上！

天诛4	FromSoftware	动作
Wii 天诛4		日版
2008年10月23日	1人	6800日元
无对应周边		

系统解说

系统变化

游戏中最大的变化无疑是体力值的取消，潜入的主题被抬到了更高的地位，玩家需要时刻注意回避敌人的视线，这样才能顺利完成任务。忍具在游戏中的作用虽然很重要，但明显被削弱，特别是忍刀，除了在格斗战中有些用处之外，绝大多数的场合中都是无用的摆设。



忍术雷达

被称为雷达实在是过于牵强，不过画面左下角的这个传统感应装置的确是游戏中最为重要的系统工具之一。当圆形的忍术雷达呈现黑色状态时，则表示当前没有处于敌人的监视范围中，且拥有良好的隐蔽效果；忍术雷达呈不同程度的残月效果，则意味着被自身已经处于敌人的监视范围之中，其中明黄色的残月代表自身毫无伪装，而银色的残月则意味着虽然处于敌人的监视范围中，但由于处在隐蔽状态中而不会被发现；如果雷达呈现出紫色的闪烁状态，那么就意味着敌人开始警觉或已经开始四处搜索，此时的背景音乐也会变得急促而紧张。



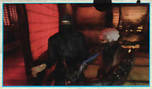
隐藏

潜入的要素得到加强之后，游戏场景中的各种环境都可以被玩家利用以隐藏自己。最为常用的藏身方式是将角色置身于黑暗之中，灯光所不能达到的区域往往会出现大片的黑暗。此外，场景中的照明设施，如火把和油灯，都可以人为熄灭，以制造更多的黑暗。此外，场景中的草丛也是隐身的良好环境，躲在草丛中不仅可以避开敌人的视线，还能够伺机发动奇袭。



忍杀

在敌人毫无察觉的情况下成功暗杀敌人即为忍杀。忍杀并不需要玩家作出任何动作，只要在不被发现的前提下接近敌人，屏幕中机会出现“必杀”的指令输入提示，随后只要根据提示输入相应的指令即可。在多名敌人聚在一起时，如果能够成功接近，则会触发连续必杀，发动连续必杀后需要按照提示不断输入指令。需要说明的是，当隐藏在黑暗或草丛中时，如果被敌人发现，会有瞬间的必杀提示，只有抓住瞬间的机会才能够化险为夷。在敌人开始警觉的状态下，如果身处草丛中，那么当敌人用刀剑在草丛中乱戳的时候同样会瞬间出现必杀指令，一定不要错过。忍杀的种类大致分为三种，除了普通的必杀以及连续必杀外，还有各种特殊必杀。比如，从远处高速奔跑，在接近敌人前突然跃起并根据提示发动必杀，就会发动特殊必杀。成功连续必杀和特殊必杀所得到的点数奖励要多于普通必杀，因此要尽可能创造机会多多使用。





必须说明的是，某些敌人会站在水井、火把附近或高处。对于这些特定站位的敌人，可以利用手里剑和钓竿等道具发动必杀。

©2008 FromSoftware,Inc.

心眼

心眼是一种十分实用的忍术，发动心眼后，场景中的物体会根据其性质呈现不同的颜色。这其中，包括敌人在内的各种生物会呈现出红色的剪影，以便更好地识别；可以移动或破坏的物体会发出黄色的荧光。此外，心眼状态下的场景中还会出现一些脚印，这些脚印具有行动指向性，如果环境较为复杂，那么可以考虑参考脚印的方向展开行动。



忍具

本作的忍具功能有所调整，以往惯用的钩绳被取消，取而代之的是忍猫和鬼哭玉等的加入。活用各种道具自然能够让攻关效率直线提升，但本作中的道具均存在消耗的设定，且在过关之后会自动保留下来。一些关卡场景中存在的隐藏路线需要用专门的道具才能开启，因此在战斗过程中还要有针对性地保存各种道具。



忍具名称	用途
手里剑	忍杀特定站位的敌人；熄灭烛台
小石	吸引敌人注意力；熄灭烛台；忍杀特定站位的敌人
苦无	熄灭烛台；忍杀特定站位的敌人
烟玉	放出烟雾干扰敌人的行动和视线，以创造暗杀的机会；被发现时用于逃生
鬼哭玉	攻击敌人；破坏特定设施
爪钩	在特定位置用于攀爬
忍布	覆盖自身，令敌人无法发现自己
忍刀	用于格斗战；破坏特定的门锁；在特定位置作为翻墙的踏板
三法竹	熄灭火把；用于潜水
钓竿	钓得远处或特定场景中的道具；忍杀特定站位的敌人
忍猫	侦察；运送忍具
毒药	下毒；溶解特定的门锁

格斗战

格斗战是针对Wii的体感操作机能而专门设置的，在通常情况下，如果身上携带有忍刀且被敌人发现，就会转入格斗战，此外在经过特殊情节后也会有专门的格斗战。格斗战中需要玩家操纵Wii遥控器模仿持刀的动作进行格挡，屏幕中会在敌人砍下致命一击前的瞬间给出格挡正确动作的提示，如果正确输入格挡方向就可以减少或避免忍刀的损耗，否则则会加大损耗或导致格斗失败。

格斗战中分为攻击回合和防御回合，在防御回合中，玩家需要不断作出正确的判断来抵挡敌人的攻击，这一阶段会逐渐蓄积相应的计量槽，当计量槽蓄满之后便会转为攻击回合。在攻击回合中根据提示方向迅速而准确地输入指令可以对敌人造成较大的伤害，作出攻击动作会消耗之前蓄积的计量槽，如果计量槽消耗殆尽就会自动转为防御回合。只有当敌人的体力被削减完毕或己方在格斗战中战败，才能退出格斗战。



敌人

游戏中敌人的种类不算很多，主要以武士、普通忍者、隐身忍者以及铠武者四类。普通的武士和忍者可以通过环境的掩护直接进行忍杀；而铠武者由于警惕性较高，因而无法直接接近，需要借助环境的掩护或烟玉等道具才能消灭；隐藏的忍者多出现在隐藏的场景和后期的关卡中，这一类敌人通常不会被心眼察觉，且多藏身于草丛和黑暗角落之中，但可以借助忍猫的心眼来发现，不过隐身忍者是可以通过手里剑直接忍杀的。



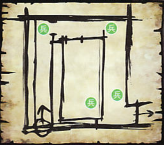
流程解说

STAGE 1

女 侍女　兵 武士及普通忍者　头 任务目标／头目
狙 狙击手　铠 铠武者　车 马车　忍 隐藏的忍者

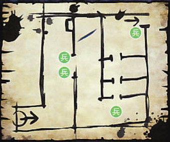
1-1

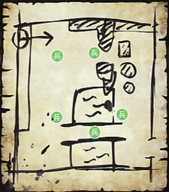
对付门口的敌人，只要接近就会出现必杀的指令输入提示；随后穿过大门，即可利用草丛接近敌人，也可以加速逼近敌人后以特殊必杀将其干掉；对于场景尽头的敌人，借助墙根底下的黑暗区域即可接近。需要指出的是，大门右侧仓库的门锁需要利用毒药或钥匙才能打开，而这两种道具只能在完成后面的任务才能够获得。进入仓库后，在黑暗中前进一段便可借助台阶爬上房梁，然后便可吊杀角落里的敌人了。



1-2

两名门卫不用急于消灭，沿着门前的草丛和墙根的黑暗来到另一侧尽头，然后可以利用木箱翻墙来到宅子里侧，在背后接近两名门卫便可发动连续必杀。利用捡到的三法竹可以熄灭场景中的火把，然后便可轻易躲过武士的视线，再由草丛接近并结果这个武士。房间里最后的敌人需要利用门口的陈设爬上房梁后才能顺利解决。（见右图）





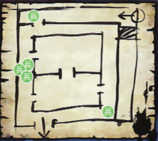
1-3

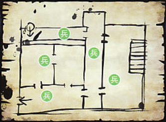
利用草丛的掩护可轻易解决眼前最近的敌人，然后继续依托草丛来到池塘边，下水游到对岸还可以顺势将站在岸边的敌人拖下水。由于本身的站位问题，接下来场景中剩下的三名敌人都可以很顺利地通过背后偷袭解决掉。（见左图）



操作方式 本作的操作方式可谓突破传统，一周目时只要跟着说明操作就能迅速上手。不过说实在的，默认的键位设定在一些复杂的局面下往往会让人手忙脚乱。其实只要调整一下键位布局，就能让操作变得得心应手。

1-4 首先利用得到的手里剑将远处站在井边的武士直接击毙。进入建筑后需要沿着视点左侧贴着房间外墙的黑暗区域潜入房间，来到房间另一侧靠近三名武士的门口后，即可触发连续必杀将之尽数消灭。最后一名敌人依然可以由背后偷袭。(见右图)

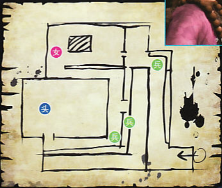




1-5 爬上储物架后可以对最近的敌人实施吊杀；对付门外巡逻的武士需要事先躲在草丛中，待其经过时再发动忍杀。场景中剩余的三名敌人站位和视角都是固定的，完全可以从容地进行暗杀。(见左图)

1-6 从一侧的草丛绕到打盹儿武士的背后便可对其忍杀；由厨房进入客厅时要避免惊动按规律





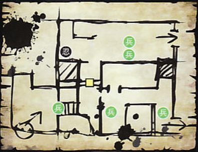
行动的侍女，穿过厨房后爬上房梁，随后即可对场景中的敌人逐一进行绞首吊杀，待清理完杂兵后便可从容地去搞定作为目标的恶德商人——权平金藏。

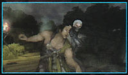
STAGE 2



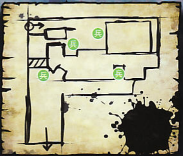
的时机发动袭击。地图中标注黄色记号的门(发动心眼后观察到的泛有黄光的门)需要用鬼哭玉炸开，只有在完成随后的任务后才能得到此道具。隐藏的场景中共有三名敌人，其中一个是隐藏在左侧拐角黑暗中的忍者，另外两个则在右侧。另外，可以从这里的另一条路线直接来到2-4场景。

2-1 起始点附近巡逻的敌人可以依托草丛来暗杀；对付篱笆后面的敌人，只要将身体贴近篱笆便可伺机发动必杀将其除掉；面对把守出口的山贼需要借助黑暗来接近，然后待其转身





2-4 初始的行动路线有两种：其一是利用在此处得到的钓竿吊得钥匙，然后打开初始位置右侧的门，绕过废墟去解决两个山贼；其二是计算好两名山贼的行动规律，然后算好时间差从正面直接下手。对面岸边的敌人可以直接拖下水，剩下的最后一个家伙从背后可以轻易除掉。



2-5 初始位置正面大门的门锁没有打开的必要。首先从右侧贴墙来到拐角处可以解决掉巡逻至此的山贼，接下来可以用同样的手段对付剩下的两个喽罗。至于院子中的铠武者，可以在取得钥匙的位置用钓竿透过窗子将其一击必杀。





2-2 行动之前首先需要利用手里剑解决远处瞭望台上的狙击手，随后沿着水井一侧的草丛接近两名巡逻的山贼，计算好他们的行动顺序后可以安全地进行暗杀。此场景中同样存在两条路线：其一是瞭望台后面的正常普通路线，另一条是则需要推开场景中位于地图右下角的木箱才会露出来的隐藏路线。两条路线均通向场景2-3，只是玩家的初始位置会发生变化，详情见地图标注。(见左图)





2-6 由于寺庙大殿中的隐蔽物较少，因此行动起来需要格外小心。先去干掉一楼木箱附近的敌人，然后便可借着大殿中央的四团黑暗区域接近场景右侧的两名敌人。踩着木箱攀上二楼，在悬挂状态下还可以忍杀巡逻至此的一名山贼。二楼的另一名山贼则需要等待其转身的时候迅速下手。至于场景中央的目标——黑川信造，同样只须绕到其背后即可轻易解决。

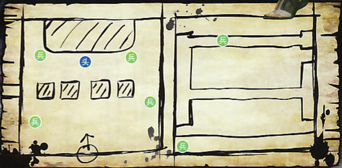




2-3 A路线的初始位置为庭院的最外侧，B路线的初始位置则是建筑外围的草丛。此场景中的敌人行动规律大多以直线巡逻为主，可以依托周围环境轻易解决掉。(见右图)







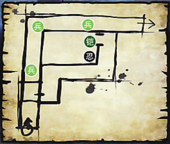
STAGE 3

3-1



由于栈道中布满了各种可供隐藏的环境，因此可以轻易地解决沿途巡逻的武士。需要注意的是，场景上方有一名武士会四处游荡，可以用手里剑或石头直接干掉。活用安置在场景中的大缸可以轻松暗杀巡逻的敌人，且不会留下任何尸体。位于地图上右下角的位置有一处暗道被两个木箱挡住，在里面可以得到三法竹。





3-2 此处场景的难点在于初始位置前方的两段栅栏不容易顺利翻越，很容易因此错过暗杀时机且被敌人发现。此外，位于两段栅栏之间的右侧木门可以用鬼哭玉炸开，里面的敌人包括一名铠武者和一个趴在角落柜子上的忍者。（见左图）

3-3 初始位置不远处木屋下有一名卧在地上打盹的武士，需要绕到其身后才能进行暗杀。木屋拐角对面有一名狙击手，可以用手里剑直接必杀。通过此段路的方法有两种：其一是借助深渊上方的木梁摆到对面；其二则是站在木屋一侧的木桶上利用钓竿将木屋里的钥匙钓出来，然后打开深渊一旁的门锁从暗道穿过去。

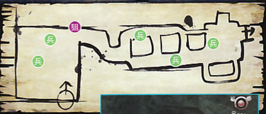




3-4 首先解决掉巡逻的敌人，然后就可以利用楼梯下方得到的烟玉对二楼的三个敌人进行连续必杀了。

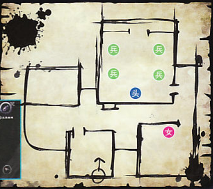


3-5 初始位置的场景较为空旷，首先利用草丛隐蔽自己，然后计算好时间差将巡逻的两名武士以及洞口上方的狙击手除掉。洞穴中的三名敌人有着固定的巡逻路线且相互有重叠，如果不想耽误太多时间，就要在干掉其中一名敌人后迅速将其尸体转移，以免引起剩余敌人的警觉。





3-6 对付多头物成的方法有两种，如果想快速结束战斗，那么就需要利用场景中取得的毒药。趁着侍女离开厨房的机会将毒药倒入酒坛，然后便可躲起来等着目标毒发身亡。如果想将敌人一网打尽，那么可以踩着木箱爬上木梁，然后用吊杀的方式逐个清理门户，最后再去对付多头物成。



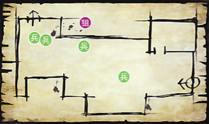


STAGE 4

4-1 此场景的地形较为简单，三名巡逻的敌人均可以躲在草丛中进行暗杀。需要注意的是，初始位置对面左上方的角落里隐藏有忍者，不要被暗算。场景中存在两条路线，其中最方便的是利用捡到的爪钩翻墙过去，而另一种方式则需要玩家手中存有毒药或钥匙，以此打开正门的门锁。从两条路线均可直接来到下一个场景，区别只在于初始位置会有所变化。

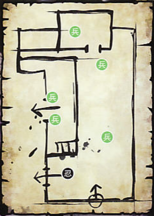


4-2 首先要借助黑暗迅速来到右侧的草丛中，解决掉巡逻至此的武士后，再通过手里剑干掉瞭望台上的狙击手。运气好的话，跌下来的狙击手还会捎带着砸死一名站岗的武士。对付出口方向的两个敌人，可以从地图左侧的隐蔽路线绕到草丛里，然后接近两人后以连续必杀除掉两人。（见右图）



4-3 地图右上角房间中的墙壁可以用鬼哭玉炸开，从里面的水井可以直接来到场景4-5。如果下水穿过小桥由地图右下角绕到建筑外，那么在干掉里面的武士后只能先进入4-4。（见右图）





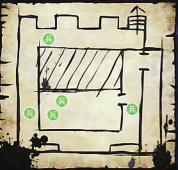
4-4 地图左下角的草丛里隐藏有一名忍者，不要被其暗算。左侧高台上的两名铠武者可以先故意引诱其注意力，然后引爆火药箱将其双双炸死。场景中存在两条通向下一个地区的出口：一条是高台上的出口另一条则是借助爪钩从地图左下角的墙上爬进建筑内。



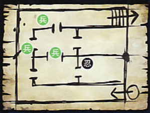
里·天诛模式 觉得游戏的难度太低？那么好吧，在关卡选择界面挥动你的遥控器，然后再进入关卡试试看。当然，如果您觉得这个隐藏的难度还是不够刺激，那只能说您此刻已经被上忍附体了，嘿嘿！

4-5 先潜入中央的房间干掉打盹的敌人，然后利用得到的木箱可以爬上木梁，即可轻松解决剩下的敌人。(见下图)



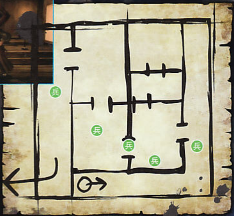


4-6





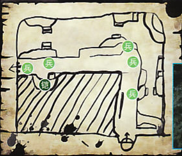
4-7 清理掉外围的三个敌人之后，可以利用钥匙或毒药隐藏房间的门，然后从此处爬到天花板上方的暗道中。场景中存在两条暗道，其中还隐藏有忍者。



STAGE 5

5-1 对付这个场景内的敌人需要借助悬崖外侧的平台以及频繁的摆荡。在摆荡的过程中一定要多用心眼来观察脚下的位置，以免不小心落入深渊。设法来到尽头，在悬挂状态下发动必杀干掉巡逻至此的铠武者，然后再去逐个击破剩下的敌人就方便多了。





5-2 本场景的前半段与上一个场景大同小异。利用加速翻滚跳跃可以去到悬崖对面的平台上得到一些道具。



5-3 此处场景中需要躲在马车中混进敌营。需要注意的是，当马车停下来"安检"时，一定要迅速躲进草丛。此外，由于马车本身的阻碍使得对付敌人有些困难，如果想速战速决则建议使用烟玉。



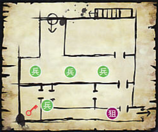
5-4 本关的难点在于如何处理好面前巡逻的忍者以及头顶瞭望台的狙击手，建议配合三法竹将周围的火光熄灭，一边更方便的行动。需要注意的是，水井对面的草丛中隐藏有一个忍者，不要被暗算。





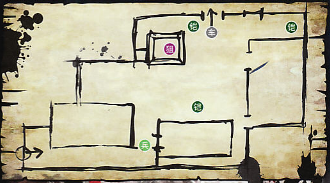
5-5 从初始位置左侧的房间可以绕开附近的敌人，然后即可逐一消灭。在此处二楼的房间内并无敌人，但可以捡到忍刀。把手出口的敌人由于面向外侧，所以只能从旁边的房间绕到其背后才能进行暗杀。





5-6 此处的难点在于院子里的高台上的狙击手以及分散布置的铠武者。首先算好时间差将最近的一名巡逻忍者干掉并搬走他的尸体，然后再去消灭狙击手；吹灭拐角处的灯火之后趁铠武者走远的时候可以由墙根的黑暗来到地图右侧的房间，从房间外的隐蔽路线可以迂回到右上角，借着草丛可以将两名铠武者做掉，对付马车另一侧的铠武者，最好的办法是用烟玉或鬼哭玉。场景中，地图下放的房间可以用钥匙或忍刀打开，右上角的锁则只能用毒药来融开。







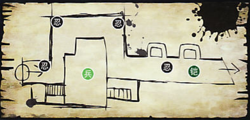
STAGE 6

6-1 此处的场景与3–5相同，区别仅仅在于初始场景的变化，需要先消灭躲在草丛中的忍者。此外，在洞窟中段的木梁上还有一名隐身的忍者，不要放过他。



6-2 这里的敌人比较好对付，只要利用忍猫事先侦察一番即可找到全部四名隐身忍者的位置所在，然后便可以用手里剑尽数消灭。对付尽头处的铠武者，可以等待其走远后趁机钻进水缸中躲避，等其接近后直接忍杀。场景中建筑物内的打盹儿敌人无法直接消灭，需要利用忍猫从图中所示位置钻入建筑物并上到二楼，设法惊动这个瞌睡虫之后，他会有一定几率来到楼下，此时再用鬼哭玉隔着木门“隔山打牛”就可以干掉他了。



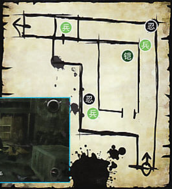


6-3 干掉三叉路口的敌人之后，可以先将一侧拐角背着火药箱的敌人干掉，然后引爆火药箱炸开工事的入口，击毙其中隐藏的忍者后就可以直接迂回过去干掉狙击手，并且绕开水路和深渊。





6-4 同3–2的场景一样，只不过路线完全颠倒过来。由于仓库的入口有忍者把守，所以只能绕到出口附近，然后利用忍猫钻进仓库取得的鬼哭玉打开后门。需要注意的是仓库外过道上方的木梁上有一名隐身忍者，只有干掉他才能将把守仓库的忍者顺利忍杀。至于仓库内的铠武者，只要用手里剑引爆火药箱就可以把他送上西天。

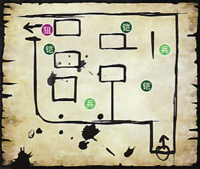




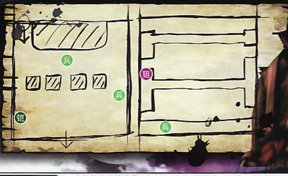
STAGE 7



7-1 此场景的难点在于敌人的巡逻路线互有重叠。从初始位置迅速前进并隐藏到草丛中之后，可以将在此处徘徊的铠武者做掉。在场景中长距离快步巡逻的忍者需要有一点技巧和速度才能消灭，并且要注意隐藏他的尸体。地图上方的铠武者可以从右侧迂回到草丛中伺机解决，左下角作S形路线巡逻的忍者可以依托这里的木屋来消灭。出口方向巡逻的铠武者对付起来比较棘手，如果没有把握的话最好用鬼哭玉直接炸死。至于把守出口的狙击手，从房顶迂回到他的别后即可搞定。场景中的多处建筑需要用忍猫才能进入，里面的道具不要错过。

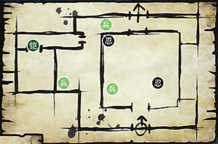


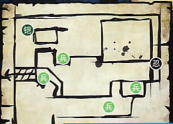
7-2 大殿内的环境变得复杂了许多，首先需要贴着墙根伺机来到中央的阴影处，注意行动要避开巡逻忍者、二楼狙击手以及对面铠武者的视线。随后利用多重的阴影来到大殿另一侧可以发动必杀干掉此处的忍者。





7-3 进入空地之前需要逐一将隐藏的忍者干掉，具体位置如图所示。外围的两个巡逻忍者可以利用其转身的短暂机会解决。地图左侧的场景可以通过房梁或墙洞进入，里面的铠武者只能借助道具才能顺利地干掉。





7-4 此处的场景与之前相比，只是池塘的水位有所下降。首先沿着池塘右侧的小路走，在可以轻易地躲过守卫忍者的视线将其做掉。附近岸边的忍者直接可以从背后偷袭，然后再用手里剑直接忍杀地图右上角的隐藏忍者。左上角巡逻的铠武者可以借躲在木桶里的机会直接忍杀。出口方向的台子上的忍者用手里剑即可解决，至于岸边的那个家伙则直接拖下水即可。（见左图）



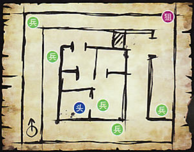
7-5 利用草丛的掩护可以轻易解决地图中央巡逻的铠武者，而解决地图上方的巡逻忍者之前，需要事先将这里的两名隐身忍者干掉才行。角落里的铠武者不是很好对付。



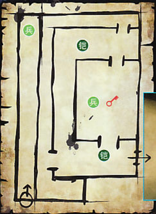
超强的忍猫 忍猫在游戏中的作用主要就是侦察，当然也可以搬运各种道具。不过忍猫强就强在连自己的同类也能搬走，实在是够强！当然，游戏中的细节设定显然只是为了玩家娱乐，咱也就别太较真了。



7-6 此处需要注意的是地图右上角处的一名狙击手，需要事先用手里剑解决。进入建筑后，需要设法爬上房梁才能除掉目标。



STAGE 8

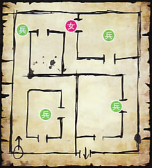


8-1 干掉背木箱的敌人后，便可借助木箱翻墙进入内院。利用房间中地图左下角的柜子爬上房梁，然后就可以将巡逻的两名铠武者轻松解决。里侧房间中的武士只要抓住机会从背后偷袭即可。

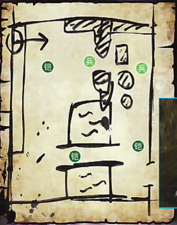


8-2 场景中敌人的巡逻路线均为环形，其中的难点在于地图右上角房间中武士与侍女的巡逻路线是重叠的，要想在不被侍女察觉的前提下干掉武士，最稳妥的办法还是用烟玉或鬼哭玉。





8-3 首先利用箱子翻墙到外面的院子，只有干掉这里的两名敌人之后才能安心的对付里侧的铠武者。进入里侧房间后，除了消灭巡逻的武士之外，还要留意房梁上的忍者。

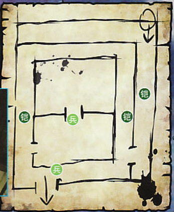


8-4 这里的场景与1–3完全一致，需要注意的是池塘附近巡逻的敌人由武士换成了铠武者，如果打算从水路方向前进，那么一定要事先准备三法竹，否则游泳时的水声会惊动桥上的敌人。

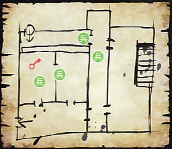


8-5 同样是1–4的场景，只不过房子的入口有所变动。进入房间后，最好迅速来到地图上方的区域，只要爬上房梁就可以轻松吊杀两个巡逻的铠武者了。

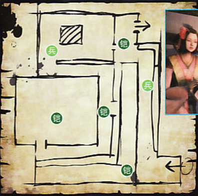




8-6 干掉门口的守卫以及院子里巡逻的忍者后，需要由仓库的楼梯来到地下牢房，在这里解决两名敌人之后用得到的毒药可以溶解里侧牢房的门锁，只有得到里侧牢房里的钥匙才能打开院子里被锁住的门。







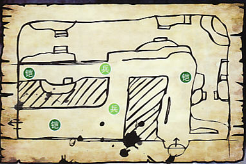


8-7 不要急于消灭厨房外面巡逻的铠武者，利用此处的箱子可以直接翻墙来到内院。在解决房间走廊中的铠武者时有两点需要注意：第一，不要踩到院子中的鹅卵石上，否则会惊动敌人；第二，伏击铠武者时要留意从此经过的侍女。

STAGE 9

9-1 首先用手里剑将悬崖外侧平台上的山贼解决，然后便可以利用树干摆荡到铠武者巡逻路线一侧的平台，悬挂在外沿等待铠武者经过即可将其干掉。出口方向的两名敌人，建议用烟玉干扰视线，然后迅速解决。





9-2 进入地图坐下方的区域之前，需要现将外面沿途的敌人清理干净，利用加速跑和翻滚跳跃可以轻松到达崖壁外侧的多段平台。



9-3 如图所示，行动的全过程需要将隐藏的三名忍者以及狙击手先情理干净，最后再借助桥对面的草丛忍杀铠武者。

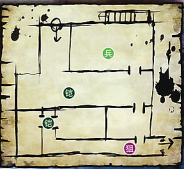
9-4 此处的行动方式与5-4基本相同，需要注意的是在进入地图上方的房间后，要赶快借助柜子攀上房梁才能安全地忍杀敌人。





9-5 此处的难点在于院子里的两名铠武者，由于巡逻路线并不适于直接忍杀，所以最稳妥的办法就是用烟玉或鬼哭玉。出口方向的狙击手需要迂回到其背后才能干掉。



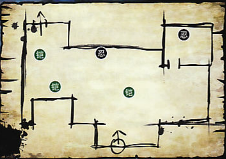




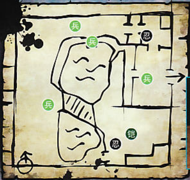
9-6 相比5-6中敌人的分布，这一次要容易对付一些。在对付院子中的铠武者之前要先解决地图左侧的三名敌人，来到地图右侧之后，注意原本是铠武者的位置现在换成了隐藏的忍者。（见左图）

STAGE 10

10-1 进入地图左侧的草丛之后，不要急于对付院子中的敌人，而是要先将角落里的忍者除掉，随后便可顺利地干掉其他三名敌人。



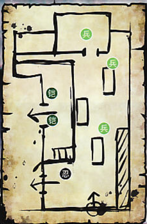
10-2



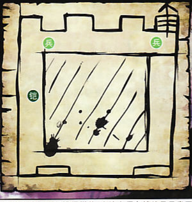
10-3 此处场景相对于原来的变化之处在于已经被烧断的桥，对付地图右下角的铠武士时要先将隐藏在草丛里的忍者清理掉。



10-4

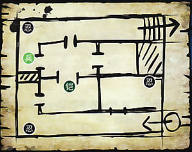


10-5 首先来到地图右侧角落里取得木箱，将木箱搬到左下角的台子上即可爬上房梁。随后即可穿过火堆。



10-6 地图左侧两个拐角处分别有一名隐藏的忍者，需要事先干掉。场景中的难点在于地图左上角的两处烧断的地板，需要掌握好距离加速跳跃才能通过。





10-7 从地图右下角的台子上可以直接爬上房梁。如果手中有鬼哭玉，那么可以由房梁穿过火堆来到地图右上角的位置，然后用鬼哭玉炸开墙壁进入房间，从这里爬到天花板上方的隐藏同道后可以直接潜入关谷直忠（图中标注的位置）的房间。在这之前，利用忍猫可以事先将房间中各处的道具搜刮干净。







刀钻打法 游戏的路线比较固定，多玩几遍就能把流程摸得烂熟，在这之后自然就是另类刁钻打法了。比如算准时机用手里剑杀死高台上的狙击手，待他跌落之后再砸死下面的敌人。游戏中忍杀全部敌人可以提高评价，但您试过类似《MGS》中那样的不杀生通关吗？难度可是不低哦！

Wii Music



Wii Music	Nintendo	音乐
Wii Music		日版
2008 年 10 月 16 日	1～4 人	5800 日元
无对应周边		

与其说本作是一款音乐游戏，倒不如说是一款让玩家自由创作的创造性游戏。游戏中，玩家既不需要严格地按照乐谱演奏乐曲，也不需要追求各种连击和分数，大可以根据自己的喜好演奏出一套乱七八糟只有自己能听懂的音乐，也可以和朋友们一起组成一支乐队在台上尽情发挥，换言之，这是一款会为玩家而改变的游戏，而不是需要玩家不断挑战极限的游戏，在明白了这个概念之后，相信你会对《Wii Music》有更深的了解。

文 玛娜　美编 anubis

基础教学

虽然《Wii Music》的乐器总量非常多，不过基本操作方式其实只有4种，游戏中各种各样的乐器都可以大致分为钢琴系、吉他系、喇叭系以及小提琴系，当然了，无论是哪一种类型都需要将Wii手柄模拟成乐器来进行演奏，玩家的投入度直接决定了演奏的精彩度喔。

钢琴系乐器操作方法

基本操作：将Wii的遥控器手柄和双节棍上下挥动

鼓、木琴等打击系乐器的操作方法和钢琴都是差不多的，只要上下挥动就能发出悦耳的声音，也是4种操作方法中最简单的一种，其中有部分乐器只要同时挥动遥控器手柄和双节棍手柄就可以奏出合音。另外，在弹奏的同时按下C、Z、A、B等键还可以改变音调的高低。



吉他系乐器操作方法

基本操作：将双节棍当成吉他的琴头握着，将遥控器当作拨片向下挥动

吉他系乐器的操作方法非常形象，相信许多人都有幻想空气中有一把吉他并模拟弹奏的经验吧，只要会这个动作就足够了。至于比较高阶一点的玩法就是利用双节棍的C键进行和弦演奏，也可以利用摇杆模拟滑弦、推弦等操作，甚至还可以快速演奏，可以按照自己的喜好演奏出各种感觉的音乐。

喇叭系乐器操作方法

基本操作：竖握遥控器手柄模拟吹喇叭的动作，按下1和2键演奏

喇叭系的乐器只需要使用到遥控器手柄，玩家需要以按住笛子孔般的感觉来按下1、2键，而且还可以通过将遥控器向上和向下摆动来改变声音的强弱。另外，按下B键的话，音色还会有另一种变化喔。



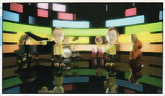
小提琴系乐器操作方法

基本操作：一边按着B、C、Z键，一边操作遥控器手柄横向移动

和吉他差不多，小提琴系乐器需要玩家将双节棍当作小提琴的琴头部分拿住，模拟按住琴弦的动作来按下B、C、Z等键，同时像是拉动琴弓奏响音乐一样让遥控器手柄横向移动发出声音。



演奏模式



▲游戏中重放我们弹过的曲子会看到相当华丽的场面，一切都和平常看到的MTV没有什么不同，当乐曲演奏结束后还会出现所有演奏者的名单。

演奏模式是游戏中最基本的模式，进入演奏模式后，玩家可以选择独自演奏或是和其他玩家一起演奏，这是一个非常自由的模式，玩家可以自由选择要弹奏的曲子、使用的场景以及使用的乐器，其中乐器对乐曲的风格有着非常大的影响，也是想要创造出个性音乐时必须要考虑的因素。

当玩家在演奏的时候，可以按"－"号调出乐谱作为参考，不过到底是自由发挥还是忠实原曲就看玩家自己决定了，结束演奏之后，我们可以给这首曲子做一个主观的评分，选择LOGO制作好盘面，然后将它灌成一张光盘保存起来，等到想要重温的时候随时都可以拿出来试听。



▲自由选择自己喜欢的乐器是非常有趣的设定，一共60余种的乐器也足以满足每个玩家的需要。

另外要注意的是，玩家刚开始游戏时只有5首歌可以选择，使用的乐器也非常少，不过当制作了3张光盘后，乐曲便会大幅增加，这才是《Wii Music》真正的开始喔。



打鼓模式

家里如果有平衡板的话，就可以玩玩看这个打鼓游戏了。玩家可以使用平衡板模拟脚踏板，结合手柄一起体验作一名鼓手的感觉，相信这对手臂是一次很好的锻炼，玩过这个游戏之后，应该也会大致掌握一些实际中的打鼓技巧了。



▲如果有平衡板的话一定不要错过。

©2008 Nintendo
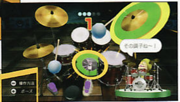
迷你游戏

迷你游戏也就是常说的指挥模式，因为迷你游戏中含有“指挥”、“摇铃练习”和“音乐测试”共计三个小部分。其中最主要的当然是指挥模式，玩家要使用手柄模仿指挥棒来引导乐队演奏，演奏会很真实地随着指挥棒的摆动而产生各种变化，满足大家做指挥家的愿望，不过指挥模式的乐曲比较少，只有《小星星》、《卡门》、《四季 春》、《欢乐颂》和《塞尔达传说》的主题曲可以选择。

音乐测试是迷你游戏中另一个重要的组成部分，玩家通过在测试中回答题目，可以强化自己的音感，而且完成音乐测试还会有相应的隐藏要素被解开。



▲别以为指挥模式只是胡乱挥挥就可以了，其实指挥棒的挥动手法也是有讲究的。



▼这是游戏中的一个敲鼓模式，可以让玩家锻炼自己的节奏感，相信喜欢硬朗曲风的玩家应该在这里消磨了不少时间了吧。



◀在“音乐测试”中，玩家要将与问题相符合的那个Mii拽到舞台上来回答问题，不会忘记怎么把Mii抓起来了吧？同时按下A、B键就可以了。

隐藏要素

本作虽然非常简单，不过也隐藏了不少秘密，譬如秘密舞台、秘密乐曲等等，需要玩家完成迷你游戏的相应环节才能解开。

隐藏要素	获得条件
乐器“ハープ”	在“指挥模式”中演奏5首乐曲
乐器“ハンドベル”	在“摇铃练习”中演奏1首乐曲
乐器“ファミコン”	通过“音乐测试”的Lv4
乐曲“塞尔达传说”	在“指挥模式”中演奏5首乐曲
乐曲“圣诞树”	在“摇铃练习”中演奏1首乐曲
乐曲“超级马里奥兄弟”	通过“音乐测试”的Lv4
舞台“8 テトリ音乐ホール”	在“指挥模式”中演奏1首乐曲
舞台“9 テトリ音乐ホール”	在“摇铃练习”中演奏5首乐曲
舞台“10 テトリ音乐ホール”	通过“音乐测试”的Lv8

音乐大礼包

将乐曲保存下来之后，除了可以留给自己在以后拿出来欣赏，还可以挑选一些满意之作通过无线网络送给朋友，在朋友生日的时候送一首经过自己变调的《生日快乐》，或是在特别的日子里选一些好听的歌曲送过去，这些都是《Wii Music》提供的特别服务。



▲通过网络将自己录制的光盘方便地送给朋友。

演奏乐器一览

本作中有60种以上可以让玩家亲身体验并演奏的乐器，至于想使用什么乐器，那就要看大家自己的喜好了，下面就为大家介绍一下本作中所有可以演奏的乐器，不知道你喜欢的乐器有没有被包含在其中呢。

长笛系
长笛
门琴

钢琴系
钢琴
银河钢琴
玩具钢琴
大键琴
竖琴
扬琴
马林巴木琴
颤音铁琴
钢鼓
手摇铃
狗声
猫声
定音鼓

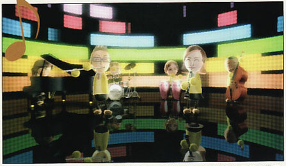
特殊系
饶舌歌手
刮葫
魁卡鼓
哨子
DJ

吉他系	
民谣吉他	西塔琴
四弦琴	三味线
电吉他	口簧琴
银河吉他	电贝司
斑鸠琴	木贝斯
	银河贝斯

打击乐器系		
普通鼓	响弦小鼓	铃鼓
摇滚鼓	锣鼓组	铃铛组
爵士鼓	日式太鼓	响板
拉丁鼓	康加鼓	牛铃
雷鬼鼓	银河康加鼓	拍手
抒情鼓	非洲鼓	人声打击
银河鼓	廷巴鼓	格斗家
	沙铃	拉拉队

喇叭系
小喇叭
银河号角
萨克斯风
竖笛
直笛
手风琴
风笛
红白机
人声
低音号

小提琴系
大提琴
小提琴



▲组建一支华丽的乐队进行演奏在本作中将不再是幻想，品种繁多的乐器提供了我们各种可能，如果有兴趣的话，你甚至还可以创建一支全部使用红白机为乐器进行演奏的乐队。

收录曲目一览

本作的曲目以大家耳熟能详的经典音乐为主，游戏音乐仅占其中的一小部分，正因为这些音乐往往都被我们所熟悉，所以玩家在本作中所需要做的并不是简单地根据乐谱演奏出音乐，而是要按照自己的理解，在这些经典音乐中加入全新的要素，像是全新的节奏、音调、旋律等等来创造出属于自己的全新音乐。

游戏中收录的曲目一共有52曲，其中有2曲(马里奥和塞尔达的游戏音乐需打穿迷你游戏才会出现)，下面就为大家带来这些曲目的列表。

经典音乐	
曲目名	中文名
カルメン	卡门
アイネ・クライネ・ナハトムジーク	弦乐小夜曲
喜びの歌	欢乐颂
结婚行进曲	婚礼进行曲
白鸟の湖	天鹅湖
新世界より	自新世界
メヌエット・ト长调	小步舞曲
カルメン 春	四季 春（只出现在迷你游戏）
美しく青きドナウ	蓝色多瑙河

标准组	
曲目名	中文名
アーユースリーピング	Are You Sleeping
キラキラ星	小星星
アメリカン・パトロール	美国巡逻兵进行曲
エンターテイナー	前奏曲
ドレミの歌	哆来咪之歌
大きな古时计	古老的大钟
ハッピー・バースデイ・トゥ・ユー	祝你生日快乐
アルプス一万尺	阿尔卑斯一万尺
アヴィニオンの桥の上で	在亚维农桥上
トロイカ	三套车
オクラホマ・ミキサー	奥克拉荷马混音舞曲
いとしのクレメンタイン	雪山赞歌
スカボロ・フェア	斯卡布罗集市
ちょうちょ	蝴蝶
もみの木	圣诞树
サントゥルセからビルバオへ	Bilbao—Santurce
さくらさくら	樱花樱花
思い出	多年以前
波涛を越えて	在水波上
ラ・クカラチャ	库卡拉奇
ラ・バンバ	labamba
猫踏んじゃった	跳蚤华尔兹
ぶんぶんぶん	Summ，summ，summ（只出现在迷你游戏）

游戏音乐	
曲目名	中文名
ゼルダ传说	塞尔达传说
スーパーマリオブラザーズ	超级马里奥兄弟
ミュートシティー	F—Zero
おいでよどうぶつの森	动物之森
けけブルース	动物之森KK布鲁斯
WiiSports	WiiSports
WiiMusic	WiiMusic

流行音乐	
曲目名	中文名
セプテンバー	九月
デイドリーム・ビリーバー	白日梦信徒
上を向いて步こう	向上走
ジングルベル・ロック	欢乐圣诞
プリーズミスター・ポストマン	求求你 邮差先生
ロコモーション	疯狂动作
ウーマン	女人
见つめていたい	你的每一次呼吸
マテリアル・ガール	物质女孩
ウキウキウェイクミーアップ	叫醒我再走
アイル・ビー・ゼア	我将在那里
愛はかげろうのように	未曾有自我
炎のランナー	烈火战车

文 九兵卫 美编 木仙

勇者のくせになまいきだor2



游戏的流程短是前作给人留下的一个遗憾，这次新作的冒险世界比以前扩大了接近4倍，勇者的数量也增加了2倍多，令本作的耐玩度大大提高。除此之外，游戏还新增加了很多的怪物种类，各物种的进化方式也变得丰富，玩家将可以创造一个更加庞大且复杂的地下世界。还等什么呢？赶紧拿起手中的铁锹进行挖掘吧！我们的目标是打倒一切嚣张的勇者！

勇者别嚣张 or2	SCE		策略
PSP	勇者のくせになまいきだ or 2		日版
	2008年10月16日发售	1人	3980日元
	无对应周边		

基本篇 让勇者葬身于强大的魔王帝国吧！

食物链

地下世界有着严格的食物链。一开始埋在土壤中的是位于食物链最底层的绿色养分与白色魔分，他们两者将作为食物链的起点分别向外延长。其中养分随着土壤的颜色变深能分别繁衍出蚂蚁与恐龙士兵，而魔分随着颜色的变深则会变成妖精和火龙。位于食物链中的物种有各自的天敌，也都能将位于自己食物链下端的物种作为食物。即使是同类物种，能力存在区别的个体在相遇时也会自相残杀，直至决出两者间的强者为止。



基本种

所谓基本种顾名思义，就是从土壤中挖掘出来的基本怪物物种。基本种是巨大种和异常种产生的前提，在不受外界影响的情况下，它们可以完成从出生到死亡的整个过程，当然这其中也包括完成繁殖下一代这项重要使命。除了变异之外，只要生存条件适宜，基本种自身也会通过繁殖来不断地向前进化，诞生出该物种更强的下一代，这一点我们可以通过其颜色的深浅来判断。



故事 嚣张的勇者才是欺压我们的坏蛋！

不管是在什么样的冒险故事中，最后获得胜利的总是勇者，倒霉的则永远是我这个当魔王的。也不知道是哪里招惹他们了，即使我躲得远远地情愿一个人孤守冷冷清清的隐藏迷宫，他们也会掘地三尺将我拖出来游街示众。勇者还总喜欢以多欺少，三四个人群殴我一个不说，有时还会召唤出怪物同党来做帮凶。好不容易拼了老命将他们打得半残，勇者随便使用一个回复魔法或者道具就立刻精神抖擞。最让人难以忍受的是，每次好不容易将勇者击退，他们居然还会从一个叫做"存盘点"的地方复活，然后一而再再而三地前来骚扰我，直到将我的意志彻底消磨殆尽。哎，勇者才是搅得天下不安的罪魁祸首，勇者才是真正的坏人！这次就让我给他们点教训尝尝！勇者，你别嚣张！



游戏的进行方法与主要模式

在游戏中玩家要扮演破坏神通过挖掘土壤来培育出尽可能多的强力怪物。每关开始前，玩家都会有一定的准备时间来进行前期的挖掘。当勇者来袭时我们需要选择一个最安全的地方，安置好魔王之后便是检验挖掘成果的时候了。当然，在勇者行动的同时我们也要继续进行挖掘以阻截他们。如果勇者抓到魔王并将其带回地面就会Game Over。过关后我们可以对各个物种进行升级，升级需要花费前一关中剩下的挖掘点数。



トレーニング 游戏中的训练模式有12个不同层次的任务，你可以通过它们来掌握一些对付勇者的窍门。不过由于这些任务大都有着严格的限制条件，所以要想全部完成训练模式也是要动一点脑筋的。

ストーリー 故事模式是游戏中的主要模式，我们需要在8大关卡中不断地消灭一波又一波的勇者并最终称霸整个世界。和前作只有1个世界不同，新作中每过1大关都玩家都可以将之前的战果保存。

魔王のへや "魔王的房间"是这次新增加的一个模式，在这里玩家可以尽情地进行挖掘，直到地下帝国的规模让自己满意为止。这时候我们便可以将勇者叫进来，和他一决高下。

©Sony Computer Entertainment Inc.

魔法阵

想要消灭人挡杀人、佛挡杀佛的勇者们，光靠低级的怪物是远远不够的，我们需要还需要更强大的手下，这就是魔法阵能起到的作用。当土壤中的养分蓄至纯白色时，将其四周的土壤全部敲开，最后再敲开这块纯白色的土壤就可以形成魔法阵。敲开魔法阵出现的怪物和其吸收的土壤成分以及各个关卡的固定配置有关，应对不同的勇者也要利用不同的魔法阵。



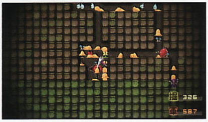
巨大种

既然是食物链，那么处于这其中的所有怪物都会需要相应的食物才能生存。当某一种类的怪物长时间没有摄食，它们就会有一定概率进化成巨大种。巨大种的特点是体型庞大，HP和攻击力相较进化前都有显著的提高，对付弱小的敌人时往往能战无不胜。巨大种的缺点是无法进行繁殖。



土壤成分的传播

正常情况下，作为魔分和养分原始携带者的泥球和鬼火是无目的性地到处移动的，它们按照吸收、释放这个顺序来转移土壤中的成分。当物种自然死亡后，它们的尸体也会向周围的土壤释放相应的魔分或者养分。由于土壤成分的搬运与积累过程是形成强力物种的关键，所以过关后应该优先考虑升级泥球或者鬼火，这样能大大提高传播速度。



蘑菇

蘑菇是本作新增的一个要素。当迷宫中的某块区域充满魔分或者养分时，空地上就会长出很多五颜六色的蘑菇。虽然蘑菇不具有任何攻击性，但是怪物将它们吃下去之后就会有可能发生变异，利用这一点我们可以很容易得到一些能力怪异的珍稀物种。

异常种

当某一种类的怪物不断受到天敌的捕食、感到生存环境恶化的时候，它就将有一定的概率不需要通过繁殖而直接进化为异常种。异常种虽然在各项能力方面不会有着明显的提升，但是它们都会进化出能抵御天敌的生存本领。比如蚂蚁进化成异常种后就会变成长有毒刺的蝎子。



变异

和前作中物种只能单线进化不同，这次的新作里所有从土壤中培育出来的怪物还可以发生变异。从进化的角度来讲，它就是一个基本种向巨大种与异常种变化的过程，游戏中的物种体系因此而变得更加复杂与庞大，我们可以利用的兵力更多了。





技巧篇 为了消灭勇者，我们就是要不择手段！

魔分增殖

虽然兵种很多，但是在绝大部分关卡中最实用也是最容易培养的还是火龙。为了培养出更多的火龙，我们需要让魔分增殖，建议每小关结束时先升级鬼火来提升魔分的传播速度。在没有天然魔分的关卡中，勇者释放魔法时挥散出的魔分就显得尤为珍贵，魔法阵和尸骨也是会吸收魔分的，这点需要注意。另外，火龙只能在横线方向上移动，对于勇者在其竖直方向上发动的攻击是束手无策的。当HP过少时，火龙则会自动变为蛋等待孵化。



地形与兵种配置

勇者再强总归也是人，他们不能一下子辨别出迷宫的正确路径，也无法三头六臂同时对付多路敌人。所以有以下几点地形与兵种配置方面的战术值得我们去采用：利用勇者触碰到花粉发生晕厥时攻击；与其被各个击破，集中多个兵力围攻勇者会更有效率；挖掘时多制造“回”字型的通道，让勇者迷路；对付剑士用魔法攻击或者石像兵，对付魔法师则派遣独眼怪等物理型攻击的兵种。



对付勇者的陷阱

在这次的新作中，狡猾的勇者会设下毒肉以及其他一些陷阱，怪物遇到这些圈套后基本都会一命呜呼；除了用于照明和小幅回复的火把，勇者甚至也会在路口放置存盘点……想要破坏这些机关，我们只要拿起铁锹直接将它们敲掉就可以了，并且这不会消耗挖掘点数。遇到关键性的危机时，我们还可以长按R键引发地底的震动，这样能让勇者的行动一时停止，但是会消耗20点的挖掘点数。





スカイ·クロラ Innocent Aces
イノセン・テイセズ

通关时间：通关约需7小时。

文 炎骑士 美编 木仙

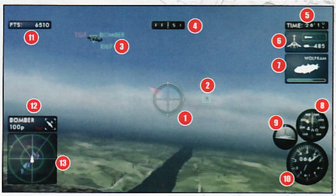
空中杀手 无罪王牌	NBGI	射击
Wii	Sky Crawlers：Innocent Aces	日版
	2008年10月16日 / 1人	6800日元
	无对应周边	

盼星星盼月亮终于盼到这款游戏发售的日子。说实在的，对于经常接触模拟空战的玩家来说，这款游戏本身的难度并不算高。当然，这跟游戏本身的定位有关。而对于熟悉“《皇牌空战》系列”的老玩家来说，在看到那熟悉的PROJECT ACES标志以及似曾相识的游戏标题画面时，可能此时的你会立刻断定，这根本就是《皇牌》的外传啊！正是因为本作与“《皇牌》系列”的血缘关系，本次的游戏介绍将不再针对传统的核心玩家，而是希望更多的朋友能够喜欢上模拟空战类游戏。



Step1 新兵指南

画面信息解读



1. 主武器(机关炮)瞄准具，通过调整自身的飞行姿态将目标的影子投射到瞄准具中才能令射出的弹丸命中目标。
2. 可以被锁定和攻击的目标，可以通过按键来切换锁定状态。
3. 任务目标，只有将战场上的指定任务目标尽数消灭才算完成任务。
4. 陀螺仪，中央刻度表示当前的航向。
5. 任务剩余时间，对于大多数任务来说，时间耗尽后如果未能完成战斗就算任务失败。
6. 自机状态，飞机图标代表当前出战机体的损伤程度，红色为重伤；右侧数字代表剩余弹药数量。
7. 需要护卫的目标，下方的计量槽代表被护卫目标的受损程度。
8. 速度表，可以从中央的数值方便地读取当前自机的飞行速度，数字上方的黄色计量槽代表加速状态。
9. 水平仪，直观地反映出自机当前的飞行姿态，黑白分界线代表海平面。
10. 高度表，可以从中央的数值方便地读取当前自机的飞行高度。
11. 当前战斗中的累计得分。
12. 被锁定目标的信息，显示目标的重要程度、战术用途以及破坏后可以得到的分数。
13. 雷达显示屏，中央白色三角代表自机，红色代表任务目标，绿色代表普通目标，蓝色则代表友军。

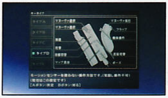
射击的基本要求

尽管游戏本身的系统是修改自“《皇牌空战》系列”，但一些细节之处还是有所不同的。为了贴近类似二战时期的时代背景，带有绿色荧光效果的平视显示器界面在这款游戏中不复存在，取而代之的则是复古的固定式瞄准具，各种飞行数据更是以传统仪表的形式显示的。由于没有现代的导弹类武器，玩家在游戏中只能以机关炮作为主要攻击手段。当瞄准敌机后，需要等待双方的距离进一步贴近，只有瞄准具的光圈变大后，射击才能变得有效。



如何驾驭你的战机

本作的操作方式可谓多种多样，并且活用了双节棍遥控器的体感操作机能。以默认的TYPE A为例，通常用来控制移动方向的Wii遥控器／十字键在游戏里充当了战斗机上节流阀的作用，玩家通过改变抬高遥控器的角度实现游戏中战斗机的加减速；而双节棍手柄一端则用来模拟驾驶杆。这种操作方式在最大程度上实现了真实的驾驶方式，绝对是模拟空战爱好者的首选。当然，对于习惯了早年PS系平台“《皇牌空战》系列”那传统的手柄控制方式的玩家来说，也可以选用传统的非体感方式进行游戏，只要将控制模式调整到TYPE D即可。在这种模式下，玩家同样需要手持双节棍遥控器，只不过负责控制运动的键位由类比摇杆来代替，而加速和减速则分别由B键和Z键来对应。



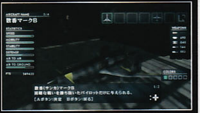


©2008 森博嗣／「スカイ・クロラ」制作委员会 ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION ©European Space Imaging ©2008 NBGI

Step2 武装与整备

战机的改造

出了通过不断战斗获得高性能战机的传统以外，游戏本身借鉴了 PSP 版《皇牌空战 X》的机体改造系统，玩家可以通过在战场上击破带有名字的特殊目标或达成一定级别的评价来获得各种强化部件。强化部件按照引擎、机翼、装甲、武装、座舱、涂装进行分类。玩家可以针对作战需要对战机进行强化。





コクピット（座舱）
座舱的调整主要针对不同的任务类型。例如，在针对空中格斗与对地攻击两种任务时，座舱都需要相应的调整。

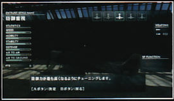
装甲
为战机安装装甲可以提升防护性能或减轻飞行重量，但机动性也会相应的发生变化。

涂装
纯粹是为了体现个性，对飞行的性能没有影响。

エンジン（引擎）
更换高性能的引擎可以改善战机的加减速性能以及在各种环境下的适应性。

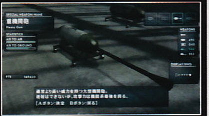
ウィング（机翼）
更换机翼可以令战机的稳定性得到提升，改善非性品质。

武装
强化战机的武装是提升战斗力的最直接方式。

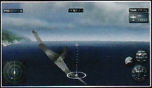


如果对名目繁多的改造项目感到迷惑，那么还可以通过系统来进行针对任务需要进行调整。只要选择“おまかせ”选项，就可以针对不同的战术需要来调整战机的性能，系统会从当前已有改造部件中进行优化选择，直接对战机进行改装。

特殊兵装



除了基本的机关炮之外，玩家还可以根据战术需要为战机选择各种用途的特殊武器。虽然没有导弹类武器，但本作中的特殊兵装同样具有丰富的种类。特殊兵装主要分为对空和对地（海）两大类，前者以长距离机关炮、对地空炸裂弹以及拥有大范围杀伤判定的霰弹为主，后者则有普通炸弹、高爆燃烧弹、对地火箭弹和鱼雷等用于轰炸的武器。同《皇牌空战》一样，玩家在战斗中需要通过专用的切换键来使用特殊兵装。而对于对地对海的武器来说，可以通过专门的瞄准具来进行瞄准投弹。



Step3 战术与心得

战术机动指令 Tactical Maneuver Command

战术机动指令即 TMC，是专门针对本作中复古的空中格斗战而设置的，为的是让很少接触此类游戏的新手也能体会到真实空战的乐趣。



1st 当锁定敌方战斗机后，雷达屏幕上代表当前锁定目标的光标上会出现一个黄色光圈，只要令自机进入黄色光圈的距离范围内，屏幕下方便会出现 TMC 计量槽。保持双方在限定的距离内，计量槽就会持续增长。



2st 当增长到一定阶段之后，按下专门的按键就会发动 TMC，随后画面会切换到第三人称视点的自由模式，战机会作出一连串机动动作，直到处于目标的六点钟方位才会回到正常的驾驶视点。

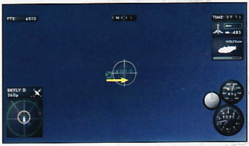


3st 通过 TMC 占据最佳攻击位置之后，往往还需要进一步调整飞行姿态以进行瞄准，然后迅速扣动扳机开火即可将敌机击伤或击落。

注意 ●TMC 只针对敌方的战斗机才能够发动，对于地面目标以及个体较大的飞行器则不能成立。此外，在接近地面或周围有复杂地形的低空环境下，同样无法发动 TMC。
●使用 TMC 之前，可以针对敌机改变不同的 TMC 机动动作，视驾驶模式的不同而分别用十字键或类比摇杆进行各种战术机动的切换。各种机动动作的用途和用法可以在出战前的系统调试选项中查看。
●TMC 计量槽分为三个蓄积阶段，对于一般的目标，蓄满第一阶段的计量槽即可轻松应付；在对付机动性较好的目标以及防御力较高的机型时，则需要蓄积到第二阶段；如果想在对付敌方王牌的战斗中轻松取胜，那么蓄满最高阶段的计量槽则是十分必要的。

射击瞄准的修正量

在本作中，由于缺少现代战斗机普遍装备的火力控制计算机和平视显示器，射击时的目视修正就变得十分必要了。特别是在对付机动性较高的战斗机时，仅仅将敌机套入瞄准具光圈中并不能保证命中率，我们只能或多或少地将机头指向敌机飞行轨迹略微靠前的位置，这样才能让射出的弹丸命中距离较远的移动物体。至于这个修正距离的把握，则只能靠反复战斗来获得经验了。



奖励要素 本作的奖励要素解锁方式自然也是师承《皇牌空战》，只不过要更为简单。将游戏通关之后可以得到敌对势力的强力战机 Skily D，并且出现特殊的 EX 关卡（30 分钟内击落 100 架敌机），而完成 EX 关卡之后还可以获得更为强劲的散香 Mk.B 战斗机。

文 胜负师 美编 NINA





华丽时尚的《DJMAX 携带版》又出新作了！对于小P一族来说，无疑是个喜讯。本作的特点归结为三个字就是“新手向”，游戏刻意调低了难度，很多设定也以照顾新手为出发点，对于音乐游戏越做越难、越玩越窄的基本发展轨迹发起了挑战。虽说一些系列的老玩家游戏的这些方面表示了不满，但不可否认，进一步拓展新玩家是系列迈向主流的必由之路。如果《DJMAX 携带版 酷懒之味》(以下简称《DMP CE》)没能让你满足，那么，尚未发售的新作《BLACK SQUARE》也就多了被期待的理由。不过，在此之前，还是先把《DMP CE》玩个够本儿吧！

俱乐部模式通关时间：10小时左右

DJMAX 携带版 酷懒之味		Pentavion/Neowiz	音乐
PSP	DJMAX PORTABLE Clazziquai Edition		韩版
	2008年10月24日	1～2人	4800日元
	可与前两作联动	对应玩家年龄：12岁以上	

基本系统

游戏操作

《DJMAX 携带版 酷懒之味》(以下简单《DMP CE》)是传统的指令反馈落下型音乐游戏，即当指令符号落至红色标志线时按相应的键，这样就会发出音效，与背景音乐配合，形成完整动听的音乐。对节奏的把握与对指令的反应是此类游戏对玩家操作的基本要求。本作分为2B、4B、5B、6B、4BFX五种操作模式，取消了前作的8B模式。“B”指的是按键个数，按键越多，操作难度也就越高。4BFX比较特别，是在4键的基础上增加了L、R两种指令，难度方面与6B各有侧重。其他模式中，L键为即时降低指令下落速度，R键为加速，0.5倍一个等级，可调节的速度从0.5倍速至7倍速不等。而4BFX模式中，需要按START暂停后，才能调整速度。



TIPS 两种特殊操作

按键符号出现长条指令时，需要玩家在长条接触红线时按住相应的键，在长条的尾端接触红线时松开按键，这才算完成了该指令。另有一种金色的长条指令会出现在操作台的中间位置，这需要玩家推动或转动摇杆来操作，但判定方面比一般的长条指令要宽松不少。至于连续出现很短的金色指令，是类似于《狂热节拍》中搓碟的操作，转动摇杆便可完成。

FEVER系统

FEVER系统沿袭自《DJMAX 携带版2》，是区别于同类游戏的特色设定。在平时成功输入指令时，操作台左侧的FEVER槽就会累积(前作的FEVER槽出现在中间)，蓄满后按×键便可发动FEVER状态，此时连击数的增长速度变为2倍，如果在FEVER的有效时间内，再次积满FEVER槽，然后再发动FEVER状态，那么倍率会上升，最高可达5倍。也就是说成功输入1次指令，连击数加5，遇到长条指令，那连击数更是哗哗地往上涨！对于挑战高分和高连击数的玩家来说，最大限度利用FEVER系统十分必要。

本作的FEVER系统有一些不同点，小不同为FEVER状态不会令指令加速；大不同是FEVER槽可以累积，只有到达5倍状态后，才不会上涨，对于FEVER的发动时机，玩家具有控制权。比如一些指令松散，不足以在FEVER有效时间内蓄满一条FEVER槽的曲目，可以在蓄起一条半后再发动，这样FEVER的倍率上升会变得更加容易。FEVER槽的增长速度与按键精准度没有关系(这一点令老玩家有所不满)，但如果出现BREAK，也就是指令完全没有按到位或遗漏，那么FEVER状态的维持时间就会减少，这一点需要特别注意。

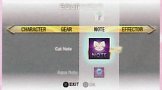
TIPS FEVER的发动时机

FEVER系统如同一把双刃剑，在指令密集处，要分神关注FEVER槽并按×键，很可能造成连击中断，而发动FEVER时的眩目效果也会给玩家增加一些麻烦。除了在一些指令的间隙中发动FEVER，推荐在左手操作同时按×键，也就是把×键作为与左侧指令同时出现的一个假想指令，这样不容易搅乱自己的节奏。当然，在输入长条指令时，抽空按×键也比较稳妥。



装备系统

在选曲画面按□键，会进入装备画面。CHARACTER为主角头像，共有30种；GEAR是操作台，共有6种；NOTE是指令符号，也有6种；EFFECTOR为效果器，分为FEVER、HP UP、NOTE、TRACK四个类型。本作的角色头像、操作台、指令符号只有外观上的区别，并不会有附加效果。而有利或妨碍效果都在效果器部分，在选曲画面按△键可对效果器进行快捷设置。



效果器的FEVER必须装备后才能使用FEVER系统，种类方面有“×3”、“×5”、“AUTO×3”、“AUTO×5”，数字表示FEVER倍率的上限，而AUTO是指槽满后自动发动FEVER状态，不必按×键，但AUTO的蓄槽速度比手动按键要慢很多，因此得到“×5”后作为标准装备即可。HP UP有105、110、120、130、140、150，指的是体力的多少。效果器中的NOTE效果中，EASY LONG是指长条指令长按即可取得100%的命中率，不必在尾端松开键，不擅长长条指令的玩家可以偷懒了；而AUTO+1(+3、+5)是指出现相应次数BREAK时，算1%的命中率而不算BREAK，给了玩家少量的失误机会。TRACK是针对指令轨道的变化效果，基本上都是给玩家制造麻烦的变化，比如指令左右相反、指令随机出现、指令速度时快时慢、指令消失或时隐时现等等。

TIPS 要命的效果

一般情况下，请各位不要开启左右相反(MIRROR)和随机(RANDOM)效果。虽然指令的密度和节奏并没有变化，但在出现摇杆指令的情况下，原本设计的指令分布是考虑到左右手的，摇杆指令不会同时出现左手指令。很显然，这两种效果都打破了这一点，会在操作上让玩家无所适从。想像一下左手转摇杆，右手去按十字键……非把PSP折腾得脱手了不可！



©NEOWIZ GAMES. All rights reserved.©2004-2008 PENTAVISION. All rights reserved.

模式介绍

俱乐部巡回模式 CLUB TOUR

本作的单人主模式，共分7个区域，前6区有4个俱乐部，第7区只有1个俱乐部。俱乐部会逐步开启，完成全部最后一个俱乐部的全部曲目就会

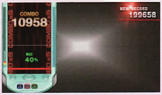


出现STAFF和通关画面。

俱乐部共分为三种，MUSIC CLUB是一般的单曲挑战，顺利完成曲目即可；REPERTORY是组曲挑战，即需要连续完成2～4首曲目，中途GAME OVER接关是从失败的曲目开始的，不必从头来过；MISSION CLUB是任务挑战，玩家以模拟对战的形式完成各种限定条件，以提升自己的排名，排名最初为RANK 200，最高为RANK 1。这个模式中完成曲目可以取得金钱，而金钱只能用于挑战任务，一般不会出现钱不够的情况。俱乐部模式的难度可难可宜，具体请参看“心得”部分。

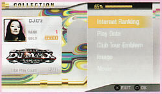
街机模式 ARCADE

可在2B到6B之间进行选择，以完成三首歌曲取得的总分为目标，和街机音乐游戏的感觉差不多。其中比较特别的是FREE STYLE模式，这个模式可以在选择画面中按SELECT键任意切换按键数量，其最大的特点是连击数可不断累积，COMBO能上六位数，相当恐怖！不过以高连击数为目标的话，对心理素质可是一项极其强大的考验。



收藏模式 COLLECTION

这个模式包含玩家资料、完成度信息和一些收集要素。Internet Ranking会列出街机模式的各项最好



成绩，利用密码可以在DJMAX的官方网站上进行网络排名；Play Data为所有曲目的完成情况，玩家可以在街机模式中把没有演奏过的曲目进行补完；Club Tour Emblem是查看俱乐部模式的完成情况；Image为游戏壁纸，每完成10首歌曲(可重复)就会出现1张壁纸，一共有100张；Movie中有五段影像，最后一段要完成俱乐部模式后才会开启，其他影像每完成80首歌曲就会开启一段。完成歌曲的数量可参看收藏模式界面左下方的Total Play Count。

联机模式 NETWORK

联机对战模式。两位玩家均打开Wi-Fi开关，一人选择SCORE MATCH或HANDICAP MATCH，另一人选择JOIN，即可进入对战画面。SCORE为普通的比得分，HANDICAP会有一些加速、减速之类的障碍，总体差别不明显。因为先到200、500、800等特定的连击数时会有加分，所以对战时发动FEVER的时机有一定的策略性。另外，对战时可以选择包括联动歌曲在内的歌曲，只是没有背景动画。

唱片集 ALBUM

可以欣赏游戏的OST和各曲目的背景动画，不过一开始能够欣赏的曲目非常少，在完成25首歌曲后会在唱片集中追加一首歌曲，之后每完成30首就能追加一首。游戏的隐藏要素除联动内容外，基本均与完成的曲目数量有关。



设定模式 OPTION

DATA INSTALL是将游戏中的部分内容安装到记忆棒中，以提高读盘速度，需要330MB的空间，但如果使用的是ISO，那读盘速度提升并不明显。DISPLAY选项可将操作台的位置调到画面的左侧或右侧，连击数显示在机台外，FEVER槽也可改为前作的样子，玩家可根据自身习惯来设定。其他的一些常规设定选项不需要特别说明，但要注意难度选择EASY的话，得分是NORMAL的70%，而HARD难度得分为130%，但HARD的命中率判定更严格，出现BREAK的减血速度也非常快。

联动模式 LINK DISC

本作可以与《DJMAX 携带版》1代、2代以及尚未推出的《BLACK SQUARE》进行联动。联动的好处是可以取得新的角色头像、操作台、指令符号，而最实在的是增加新曲目，全曲目总共48首。普通的UMD联动比较简单，用ISO联动比较复杂，请参看本期“游戏进行时”栏目。



俱乐部心得

快速通关

以下心得适合于对音乐游戏苦手的玩家，高手达人可无视。只求通关的话，俱乐部模式的难度会直线下降，因为MUSIC CLUB与REPERTORY中的曲目一般并不需要全部完成，就能够开启下一个俱乐部，就算是部分曲目的难度超出了玩家的能

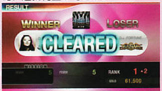


力，也不会完全被卡死。再说，我们还有EASY难度可供选择，在这种情况下，卡关的可能性又降低了。而MISSION CLUB的早期任务难度都很低，到排名100位左右才会出现有难度的任务，而任务也并不是需要全部完成才能进入下一个区域，避开难度大的任务同样可行。

任务分为命中率、得分、连击数、FEVER倍率、BREAK数这几种数值的限定，也可能出现两种数值同时限定的任务。其中命中率限制是最难的，一些95%以上的高难度曲目对于初学者来说的确比较苛刻。不过部分任务的曲目是随机的，如果抽到简单的曲子，还是会增加通过的机会。

快速升排名

想要快速通关，会遇到一个问题，那就是排名太低的话，高排名的任务是不允许挑战的，这样一来，可能就无法开启下一区域了。没关系，游戏的排名系统并不严苛，甚至可以说非常宽松。首先，只有任务失败时，排名才会下降，但在游戏过程中，中途重新开始或退出，那排名都不会发生变化，Restart甚至连挑战任务要花的钱都不会反复扣。更重要的是，玩家玩比自身排名低的任务，或反复玩一个任务，排名还是会上升的，这就有空子可钻了。



TIPS 任务推荐

有难度的任务集中在100位之后，分两个阶段，可主攻两个任务。第一个是RANK 80(得分222222，FEVER×5)，这个任务是个4键的密集指令曲目，难度并不高，连续几次FEVER×5，得分能轻松过30万，而且过关后排名固定上升3位；而到最后阶段，当可以挑战RANK 6(FEVER×5)时，排名第1位已经唾手可得，这可以说是游戏中最简单的任务，积累到5条FEVER槽，按一下×键就OK了，不知道这算不算是制作人故意给玩家留的“后门”。有趣的是，这两个任务的曲目都是《ELECTRONICS》，这首歌算得上是玩家的福星了。

游戏开始前： 确认PSP系统为4.01以上，不然会出现背景音乐消失、音效人声不全、欣赏OST时无声等情况，令游戏乐趣大减。注意，从较低版本的系统升至4.01以上，可能出现游戏存档不通用、某些自制插件不能使用的不良后果，资料备份十分必要。由于背景动画更酷更眩，因此会出现读盘较慢、指令跳帧等情况，用ISO游戏时也可能出现死机现象，各位玩家应有一定的心理准备。

ワールド・デストラクション

WORLD DESTRUCTION ～導かれし意思～

研究中心 RESEARCH CENTER

文 阳光成员 Soild 美编 anubis

毁灭世界	SEGA	角色扮演
NDS ワールド・デストラクション 导かれし意思		日版
2008年9月25日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

相信当各位读者拿到该杂志的时候已经快把游戏打穿了吧，是不是还在忙着去四处触发支线事件来收集游戏的各项隐藏要素呢？虽然本作的游戏流程并不长，但游戏里的分支事件可以说是一个相当谋杀时间的要素，因此这期的攻略研究就为大家献上各角色最强武器和防具的拿法以及素材的收集，希望能帮助玩家早日完成完美通关的目标。

全角色声音列表

モルテ

台词	发生条件	效果	得到方法
超ラッキー!	战斗结束时	得到的两倍金钱	在主线剧情的砂族之村获得
突击～!	战斗开始时	战斗开始时最开始行动	在主线剧情的快乐船里获得
扑灭してあげるわ!	战斗开始时	全员的士气上升	在主线剧情的空中监狱获得
はりきっていく	行动开始时	BP+1	在主线剧情的苍之都里获得
全部，あんたのせい	行动开始时	仅限于下一次攻击增加对敌伤害	在拿取モルテ最强武器的支线事件里获得
つぎ，いくよー!	行动结束时	总是处于待机时间缩短的状态	在拿取モルテ最强防具的支线事件里获得
逆らったら，扑灭	防御时	一旦防御将会强制终止对方的行动	在主线剧情的快乐船里获得
私を怒らせたいの!	受到攻击	攻击力上升	在拿取モルテ最强防具的支线事件里获得
安くなるんでしょ	购物	进行购买时价格会发生变动	在拿取モルテ最强武器的支线事件里获得

アガン

台词	发生条件	效果	得到方法
さすが俺	战斗结束时	获得两倍的金钱	在拿取アガン最强武器的支线事件里获得
アガン样たァ，俺の……	战斗开始时	全员的士气上升	在主线剧情里的空中监狱获得
ま，气乐に行こうや	战斗开始时	全员的HP得到回复	在主线剧情里的城壁都市获得
お，ラッキ～	行动开始时	BP+1	在拿取アガン最强武器的支线事件里获得
俺は，一味违うぜ	行动结束时	总是处于待机时间被缩短的状态	在拿取アガン最强防具的支线事件里获得
俺なりの筋は通す	行动开始时	仅限于下一次攻击增加对敌伤害	在主线剧情的慈善医院可以获得
まあ，落ち着けって	防御时	防御的时候强制终止对方的行动	在拿取モルテ最强防具的支线事件里获得
伤，へでもねえよ	受到攻击	待机时间大幅度缩短	在主线剧情里的空中监狱里获得
ヤバい，逃げるぞ!	逃走	直接逃跑	在主线剧情的空中监狱里获得

リア

台词	发生条件	效果	得到方法
うん，いい感じ	战斗结束时	得到道具的概率上升两倍	在拿取トッピー最强武器的支线事件里获得
かわいそうな人	战斗开始时	敌方的士气下降	在主线剧情的龙之谷里得到
う～ん，どうしよぉ～	行动开始时	BP加1或者减1	在拿取リア最强防具的支线事件里获得
つぎつぎ～	行动结束时	总是处于待机时间被缩短的状态	在主线剧情的城壁都市里获得
おまえ，あたまわるい	防御时	防御的时候强制终止对方的行动	在主线剧情的快乐船里获得
リア，すごーい	被攻击时	所有的攻击特效都无效化	在拿取リア最强防具的支线事件里获得
サイッテーだ!	被攻击时	待机时间大幅度缩短	在主线剧情的劫初之泷里获得
どうにもならないよ	被攻击时	防御力上升	在主线剧情的快乐船里获得

トッピ-

台词	发生条件	效果	得到方法
俺はプロだ	战斗结束时	全员获得两倍的经验值	在主线剧情的快乐船里获得
仕事を济ませるぞ	行动开始时	提高攻击特性的发动率	在主线剧情的死者之沼里获得
好きにするさ	行动开始时	BP减1或加1	在拿取リア最强防具的支线事件里获得
分の悪い赌けだ	行动开始时	仅限于下一次攻击增加对敌伤害和被攻击伤害	在拿取トッピー最强武器的支线事件里获得
ノープログレムだ	防御时	防御时受到的伤害为零	在主线剧情的快乐船里获得
信念は曲がらない	受到攻击时	所有的攻击特性都无效化	在主线剧情的アルピョンの森里获得
男には，引けない	受到攻击时	待机时间大幅度缩短	在拿取トッピー最强武器的支线事件里获得
汚い手で触るな	受到攻击时攻击力上升	攻击力上升	在主线剧情的苍之都里获得

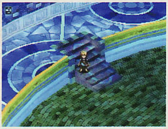
ナジャ

台词	发生条件	效果	得到方法
なら，私を杀せばいい	战斗开始时	降低敌方的士气	在主线剧情的学园都市里获得
この命にかえても!	行动开始时	仅限于下一次攻击增加对敌伤害和被攻击伤害	在主线剧情的龙之谷里获得
贵样は……灭びろ!	行动开始时	提高攻击特性的发动频率	在主线剧情的龙之谷里获得
やる气あるのか?	防御时	防御时受到的伤害为零	在主线剧情的迷宫馆里获得
もう，私に迷いはない	受到攻击时	待机时间大幅度缩短	在拿取ナジャ最强武器的支线事件里获得
私に手を触れるな!	受到攻击时	攻击力上升	在主线剧情的城壁都市里获得

キリエ

台词	发生条件	效果	得到方法
いい经验だった	战斗结束时	全员获得两倍的经验值	在キリエ拿取最强武器的支线事件里获得
こんなに，いいの	战斗结束时	全员获得两倍的技能点	在モルテ拿取最强武器的支线事件里获得
仆たちは止まらない	战斗开始时	全员的待机时间为零	在主线剧情的记忆之阁里获得
气をつけようね	战斗开始时	全员的HP得到一定的回复	在主线剧情的苍之都里获得
それじゃ行こう	战斗开始时	全员的SP得到一定的回复	在キリエ拿取最强防具的支线事件里获得
仆はもう迷わない	行动开始时	仅限于下一次攻击增加对敌伤害	在主线剧情的记忆之阁里获得
约束は果たさなきゃ	行动结束时	经常处于待机时间缩短的状态	在主线剧情的慈善病院里获得
仆が悪いんだよね	受到攻击时	受到攻击时防御力上升	在主线剧情的空中监狱里获得





全素材列表

名称	效果	得到的方法
赤の原石	火属性素材	在空中监狱出现的レッドリーフ有一定几率掉落
青の原石	水属性素材	在百花庭院出现的ブルーリーフ有一定几率掉落
黄の原石	土属性素材	在タナー平原出现的グリーンリーフ有一定几率掉落
绿の原石	风属性素材	在地下墓地或者风之塔出现的グリーンマニア有一定几率掉落
白之原石	无属性素材	在砂镜洞或者在死者之沼出现的アルビノガマ有一定几率掉落
かたいつめ	STR+1效果	在校园都市ガロア可以购买
やわらかい皮	VIT+1效果	在校园都市ガロア可以购买
かるい羽	AGI+1效果	在校园都市ガロア可以购买
おれた角	MIN+1效果	在校园都市ガロア可以购买
はがねの爪	STR+5%效果	在风之塔出现的狂风鸟有一定几率掉落
ブヨブヨした皮	VIT+5%效果	在苍之塔出现的猛毒ガマ有一定几率掉落
ごく薄の羽	AGI+5%效果	在大地之塔和タナー高原出现的ロトンテイル有一定几率掉落
ねじれた角	MIN+5%效果	在幻影宫里出现的ディザスターブル有一定的几率掉落
なぞの液体	HP+10%效果	在光之塔和记忆之阁出现的大いなる深渊有一定的几率掉落
なぞの结晶	SP+10%效果	在苍之塔一层的宝箱里得到
兽王の大爪	装备者等级提升的时候STR可以得到加成	用はがねの爪和投掷性武器合成
稀少种の上皮	装备者等级提升的时候VIT可以得到加成	用ブヨブヨした皮和鞭武器合成
大鸟の羽翼	装备者等级提升的时候AGI可以得到加成	在风之塔4层的宝箱得到
狂兽の双角	装备者等级提升的时候MIN可以得到加成	用ねじれた角和双枪合成
いにしえの血	HP越高攻击力越大	用なぞの液体跟大剑合成
虹色の辉石	SP越高特别攻击力越大	用なぞの结晶跟格斗武器合成
古龙の逆鳞	STR和VIT各加10点能力	エルエンシェント有一定几率掉落

注：在这里的合成是指把该武器用指定的素材强化性能直到武器提升一个等级，然后就可以在武器里抽取到需要的素材。

各角色的最强武器和防具

注：以下事件如果没有特别说明都是发生在玩家能够去劫初之涟的时期。

キリエ的最强武器和防具

要注意的是想拿到キリエ的最强防具我们首先要在キリエ死亡前来到边境之村バル，时期是从无限回廊出来那一段时间。进入边境之村就会发现直接来到砂镜洞，从砂镜洞的下方出口来到边境之村バル，事件后得到防具“传说のエプロン”。然后等キリエ复活后再返回此地的时候就会发生事件并得到キリエ的最强防具“绯色の战衣”，如果玩家错过了前面的“传说のエプロン”这个事件，那在这里得到的是“绯色の王衣”。

当玩家能前往劫初之涟的时候去光之街会发生事件，然后从下级移住区左边起第二个入口进入神殿，这里进入暗之塔的方法跟以前进入光之塔的方法一样，玩家可以参考上一期的攻略。进入暗之塔后这里的谜题也是跟光之塔没有太大的区别，首先我们把1层的两个按钮弄成红色，通过传送阵来到2层，之后通过2层的洞穴直接跳回到1层。这次让上方的按钮变为红色，其余的为绿色。这样我们就可以前进到地下1层，该层也有3个传送点，这3个传送点都跟最上层连接在一起，选择其中一个传送后就会发生BOSS战，胜利后得到キリエ的最强武器“デストラクトの剑”，以及キリエ的新台词“いい经验だった”。



モルテ最强武器和防具

去港町アギ，发生事件后直接转到了苍之都市。向港口的左上方前进发生事件，对话选择“いいえ”跟对方讨价还价，最后以1000G成交。モルテ也学会了新台词“安くなるんでしょ”。

乘船来到苍之塔后通过左手边的梯子来到2层，把2层的按钮变成绿色后回到1层。继续前进将跟黄金狮子成员交战。胜利后通过最里面的梯子来到2层，把2层的按钮变绿色后回到1楼，前进后又会发生强制战斗，キリエ也得到了新台词“こんなに，いいの”。战斗后使用梯子来到2层发生事件得到モルテ的新台词“全部，あんたのせい”，这里再次跟黄金狮子的成员交手，胜利后得到“传说の耳かき”。回到港口把“传说の耳かき”交给猫大师，就会得到モルテ的最强武器“アンフィニ”。

至于最强防具则是要跟一位穿粉红色衣服的女人不断跟她交换道具来获得，方法是第一次访问苍之都的时候跟她对话，用モルテ身上的装备品“パステルカラースーツ”跟她的“ポップカラースーツ”交换。然后剧情发展到打倒蛙大师的时候去苍之都的上级居住区找她用モルテ的“ポップカラーブラウス”跟她的“ビビッドカラーシャツ”交换。然后剧情发展到劫初之涟的时候去光之街神殿里再次用モルテ的装备品“ビビッドカラーシャツ”跟她的“スパンコールドレス”交换，同时这里也会得到モルテ的新台词“つぎ，行くよ～”。

当拿到“スパンコールドレス”后回到苍之都的上级居住区最后一次跟那位穿粉红色衣服女人对话，然后就可以用之前得到的“スパンコールドレス”交换到モルテ最强防具“シースルーワンピース”，然后这里也会得到アガン和モルテ的新台词。

トッピ－的最强武器和防具

去苍之都发生事件，然后上商业区的トッピ－家得到新的台词“男には，引けない”然后玩家要分别前往三个地方用トッピ－单独一人击败对手，这三个地方分别是アルビョンの森（以前跟象大师战斗的地方会发生战斗）；ガラギス雪原（地图的正中央），另外这场战斗关乎到トッピ－的最强防具，打之前最好先存档；タナ－高原（地图的西北方向）。

把上述三个人都打倒后来到スフィール平原会得到トッピ－的新台词“分の悪い赌けだ”，然后来到地图的正中央过桥后发生事件并得到トッピ－的最强武器“亲友のグローブ，同时这里也会得到リア的新台词“うん，いい感じ”。

在拿トッピ－的最强武器途中打倒漆黑的死神将会有一定的几率掉下トッピ－的最强防具“绝对胜利のバンダナ”，因为有一定的运气成分，所以这里还是推荐在战斗之前先存个档。



アガン的最强武器和防具

前往砂族の村会发生事件，然后去族长家对话选择“受ける”，之后就要アガン一人前往砂鲸的墓场，在这里调查最前方的骨骸会得到“Gハントライセンス”，同时也会得到アガン的新台词“お，ラッキ～”。然后再调查右上方的骨骸会和BOSSダーククラウン展开战斗，胜利后会得到“王砂クジラの骨”，然后回到村里会发生事件并得到アガン的最强武器“ガンザの鞭”和アガン的新台词“さすが俺”。

在拿到アガン的最强武器“ガンザの鞭”后前往苍之都的防具屋发生事件，然后会得到アガン的最强防具“宵星の砂尘”，同时也得到アガン的新台词“俺は，一味违うぜ”。

リア的最强武器和防具

前往龙之谷会发生事件，往溪谷走会发生战斗。接着前往风之塔的1层用左手边的楼梯上楼，然后在风之塔4层启动按钮利用传送前进，启动最里面的按钮后回到原地，利用最中间的传送装置前进发生BOSS战，胜利后得到リア的最强武器“弥终の铳”。

当リア成为同伴后，并且在キリエ死亡之前访问港町アギ发生事件，这样以后每次访问港町アギ都可以得到リア的专用防具，最后一次将会拿到リア的最强防具“ブラックメイド”。

ナジャ的最强武器和防具

去城壁都市会发生事件，接着前往大地之塔，在塔的2层会发生战斗，然后在大地之塔3层发生事件后又是一场战斗。之后在有回复点的那一层里从北侧的洞穴掉落，再从左边的洞穴掉落。在有宝箱的位置再次发生战斗，胜利后得到ナジャ的最强武器“银狼绝牙”，同时也得到ナジャ的新台词“もう，私に迷いはない”。在拿到ナジャ的最强武器后出城壁都市时会发生事件，事件后会得到ナジャ的最强防具“王狼の斗衣”。

Tales of Vesperia

研究中心 RESEARCH CENTER

文 LostFeather
编 九兵卫 美编 木仙

虽然《薄暮传说》已经发售多时，很多玩家早就将游戏通关，但是不少铁杆 FANS 仍然在潜心挖掘本作的所有要素，这也是和游戏本身的超高的耐玩度是分不开的。这次的 LostFeather 就给我们带来了各角色连续技的深度研究，如同格斗游戏一样的详细解析相信一定会让各位大开眼界、跃跃欲试吧。只要大家愿意去挑战，即使是无限连也不是不可能哦！

[文中所列举的连技影像收录在本期杂志光盘中，请配合光盘使用]

薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア	-	日版
2008 年 8 月 7 日	1 ～ 4 人	7800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

基本术语讲解

数字：对应小键盘，2684 分别代表下右上左；×N 代表使用的次数。

J（Jump）：跳跃。

B（B Button）：普通攻击，默认按键的 B 键，简写为 B。2B 就是下段攻击，8B 上段，6B 为突刺。

A（air）：如果某一个动作于空中完成，那么文中会在其后面加上 A 字母，例如ユーリ的空中普通攻击简写为 BA，空中“断空牙”写为“断空牙 A”。

LOOP：循环，表示连续技能以此类推、收尾循环下去。

JC（Jump Cancel）：跳跃取消，ジュディス特有的技巧，指的是某些招式中输入跳跃指令，可以在改招式完成前做出跳跃动作，之后继续追打。

FS（Fatal Strike）：终结技，FS 有红，绿，蓝三种颜色分别代表上，中，下段，每种怪物都拥有不同的 FS 值，当玩家把其中一个段的 FS 值打到 0 就会出现 FS 魔法阵，当魔法阵完全形成后按下 RT 键可将怪物一击必杀，此时文中 FS 连技都是找的后期 FS 值较高怪物作为参照物所列举，大可放心使用。（以 Normal 难度为准）



技能的种类：按等级从小到大排序为：特技、SKILL 变化技、奥义、超杀、秘奥义，法系角色拥有为 1、2、3 级魔法。文中会在招式后面表明种类以示该连技所需的 SKILL，不标注的为特技和 1 级魔法。

GC（Guard Cancel）：防御取消，我们知道，在薄暮传说的里战斗中，动作收招完成后，系统会将该轮人物作出的的动作记录清零，重计一轮动作，防御收招后也是如此。在取得全 SKILL 以及 OVL 爆气前角色所能做出的连携少的可怜，无非就是砍两三下放个特技再接个奥义，如果能够在这仅有的几个动作中进行恰当的 GC，使 GC 后敌人还处于受创，浮空或倒地状态，就可以继续追打。这个重要的技巧不仅使游戏前期的战斗变得更加丰富，而且在后期我们也可在非 OVL 状态下也可以打出各种各样华丽的连技。

MGG（Magic Guard Cancel）：魔法防御取消，法系人物常用的技巧，用来抵消特技后的僵直。举一个典型的例子，女主角在“マーシーワルツ”后任何魔法可以抵消该收招（前提是拥有该技能），在魔法咏唱中防御就可以打断施法，之后再出“マーシーワルツ”从而达成无限连。

死角：死角是指我方和怪物都处于不后退的位置，也就是说玩家攻击敌人，因为敌人处于转折点边角所以不会后退，而我方也处于转折的边角所以使用一些会后退的招数也不会往后退从而使得某些连技成为可能，由于薄暮传说的战斗场地是圆形的，所以才使得这个特殊的位置成立（如下图）。



RGC（Run Guard Cancel）：跑动中防御取消，半手动模式（SEMIAUTO）中如果对手超出玩家控制人物所作出动作的攻击范围，系统会辅助玩家自动跑向敌人，在敌人进入该攻击范围内后才作出相应攻击动作，且此追击过程中可以防御。所以如果将敌人打飞很远，再抵消必杀，此时人物跑向对手的过程中轻点一下 × 键就可做出 RGC，因此我们可以：特技→SKILL 变化技→奥义（RGC）→防御后动作记录清零→特技→ SKILL 变化技→奥义（RGC）……

FRC（Free Run Cancel）：ラピード的独有取消法，需要相应的装备利用 LT+ 左摇杆做出自由跑动，可抵消必杀的僵直，但要等跑动完全停住后才动作记录会清零。

临界追打：敌人在倒地的时候很多攻击都会失效，但在敌人起身的很短的几帧内一切攻击都是有效的，且会有一些特殊的效果，这个时间段进行的追打称为临界追打。

OVL 特性：右下左上 4 个方向分别对应 1、2、3、4 级爆气， OVL 可以任何在动作的结尾处发动取消收招僵直，空中必杀亦可，但需要在该最必杀后一击同时按键，也就是说在空中的时候就按，这样落地后会自动爆 OVL 取消落地僵直。每个人爆 OVL 时攻击到敌人效果不同，但相同的是 1 级后攻击属性不变，2 级以上的 OVL 中除可将对手打飞以及打倒的攻击，其余攻击一律会把对手打回站立状态。举例：OVL1 中ユーリ的 B 砍到倒地的怪物，怪物依旧躺在地上，如果爆了 OVL2（或 3，4）那么这刀就会把怪物打回站立状态，玩家要根据不同需求来选择爆几级的气，另外超杀也会根据 OVL 等技而改变（3 级封顶），秘奥义需要 3 级以上 OVL 且特技以上等级的必杀后按住 B 才发动。

技能变化：很多招式在使用到达一定次数后会发生不同的成长，有些招数需要装备特定的武器以及变装称号才能出现，还有些需要通过玩家按键来发生变化，连技中需要变化的技能简写为 [变]，具体会在文章中说明。有几个非常重要的 SKILL 还关系到角色 SKILL 变化技的习得，会使超杀发生相应的变化，它们是：“连击 + 红莲”，“刚烈 + 烈震”，“俊敏 + 疾风”，“扩散 + 水尘”，以及“守护（ユーリ特有）”。虽然 SKILL 变化技会全部习得，但超杀只能根据装备的 SKILL 发生变化，并不是把所有技能都装上就行了。



常用连技套路

ユーリ的常用套路为 B×N →多 hits 数的特技→多 hits 数的 SKILL 变化技→多 hits 数的奥义→自动启动 OVL1 →任意组合必杀连携到 48hits 启动自动 OVL2 →任意组合必杀连携到 72hits 自动启动 OVL3 → OVL 槽消失前放超杀→ LT+B 将对手从倒地状态打起立→特技→ SKILL 变化技→奥义→自动启动 OVL1 → LOOP。这是非常简单的套路，简单实用且可以无限连，如果你是初学者推荐用：圆闪牙，圆闪袭落 [变]，峻圆华斩 [奥]，啮烈袭 [奥]（B 连打增加 hits 数）这些招数往上累连技数吧，但前提是先要拿到自动开 OVL 的技能。另外ユーリ的“爆碎阵”是非常无耻的招数，装备斧子可将对手打出小浮空（装备剑需要使用“爆碎阵”200 次以上才有浮空效果），先将敌人打倒在地然后爆 OVL1 不停地用“爆碎阵”拍吧，没了 OVL 就再爆，其他人就原地挑衅长 OVL 槽。无论什么 BOSS 都会吃这一招（炎系除外），unknow 难度的 BOSS 同样活活躺在地上被虐死……



无限连

爪龙连牙斩 GC 无限



■第1、3、5击的时候轻点防御。

利用“爪龙连牙斩”第 1、3、5 段中可防御的特性（需要使用“爪龙连牙斩”200 次以上），防御马上开 × 键之后接出招快的攻击从而形成无限。防御收招后可接续的招数非常多，其中就包括“爪龙连牙斩”自身，可单独 LOOP。最让人开心的是 GC 后可以接普通攻击，在取得全 SKILL 之前熟练此招可轻易灭掉各种敌人。要点是 × 键不能按太久，不然防御时间过长就无法构成连段了。需要注意的是，对人型怪物 B → 8B×5 → B 挥空→ B 可以到背后，再“幻狼斩”到前方之后，进行爪龙连牙斩 GC → B → 8B×5 → B 挥空→ B……左右来回打，是很帅的 LOOP。



■马上再接“爪龙连牙斩”

©2008 NBGI

跑防无限：ダオスコレダー×N。此为游戏后期才能使用的连技，在装备披风“ダオスマント”(通过竞技场 200 人斩的奖励)后，特技“爆碎阵”会变化为“ダオスコレダー”，“ダオスコレダー”是一招范围超广的特技，且将对手吹飞后倒地。“ダオスコレダー”后抵消任意近身技奥义或 SKILL 变化技中进行 RGC，再接“ダオスコレダー”即可无限 LOOP。ユーリ很多招式都可组合出跑防无限，例如：绝破烈冰击［变］→任何奥义 RGC →绝破烈冰击［变］→ LOOP。大家可以自行发挥想象。



■“绝风刃”击中空中敌人可以打很远。

“啮烈袭”无限：“啮烈袭”在使用 200 次以上便可以听ユーリ拳击的节奏连打 B 键增加 hits 数(前两拳不要按，从第 3 拳开始)，使用次数越多可连打的下数也就越多，如果不小心断了一般也都处于 OVL 状态下，刚好砍两刀继续“啮烈袭”。



上级向连技

无 OVL 临界攻击连技：B×N →苍破追莲［变］→双牙掌→绝风刃［奥］→幻狼斩→绝破烈冰击［变］→任何奥义 RGC →ダオスコレダー→苍牙刃［变］→义翔闪［奥］→绝风刃［奥］→苍破追莲［变］→双牙掌→ LT+A →双牙掌→苍破追莲［变］→绝风刃［奥］→ FS。这是一套无 OVL 且包含两个远距离临界追打的连技，由于中途 GC 使动作清零故不会自动进入 OVL。“绝风刃”击中空中的敌人后会把它打的非常远，这个时候用“幻狼斩”刚好可以擦到要起身敌人，而后的苍破追莲也是为了恰起身临界时间，使双牙掌第 2 下刚好击中要起身的敌人。顺便一提，ユーリ的 LT+A 有将对手从倒地打回站立状态的效果，要多加利用。此连技 SEMIAUTO 模式限定。


■第一次临界点攻击。


■中途要使用RGC一次清零。

断空牙 ×N 空中连：B×N →圆闪牙→虎牙破斩［奥］(2HITS)→哭空裂蹴击［奥］A →哭空红莲击 A［变］→断空牙 A［奥］→ OVL1 取消落地僵直→ LT+B →苍破牙王击［奥］→慢出风尘狼破［变］→慢出 8B →最速 8B ×3 →断空牙 A［奥］(最后 1 段打空)×4 → BA →断空牙 A［奥］(最后 1 段打空)→断空牙 A［奥］→ 2BA →哭空红莲击［变］→天狼灭牙→飞炎［超］(自动启动 OVL2)→哭空烈蹴斩 A［奥］→哭空红莲击 A［变］→哭空烈蹴斩 A［奥］→断空牙 A［奥］→ FS。

说明：OVL1 要在“断空牙”击中的时候就按键启动 OVL1 才会落地抵消僵直，“断空牙”是一个最后一击将对手打倒在地的招数，如果想 ×N 就要使最后一击落空，于是高度就变的非常重要了，下面是几种稳定的“断空牙”最后一击落空的高度：8B×6 后，LV2 天狼灭牙。“飞炎”后，“风尘狼破”击中倒地中的敌人且吹飞后 8B×4 后(只要打中 4 下一定成立)。“风尘狼破”要慢出才能把对手吹飞，之后的 8A 也很重要。此招为死角限定，所以“哭空裂蹴击”向后弹开的动作失效，不会影响敌我的位置。



角色总结

主角当然厉害，后期ユーリ拥有很多其他角色没有连携 SKILL，利用这些连携配合各种 GC 可以做出很多无 OVL 且华丽的连技，比如将对手打倒地拉远距离进行 RGC，之后打回站立状态在进行”爪龙连牙斩 GC”等等，没有 OVL 我们也能一样华丽！

常用连技套路与无限连


エステル

背后开始→ B×2 → 2B →アン－ドゥ－トロワ→ ×侧移中 B 攻击→任意魔法 MGC →｛B →アン－ドゥ－トロワ→ ×侧移中 B 攻击→任意魔法 MGC｝×N →マーシーワルツ→ FS。

对手倒地后可直接从“B →アン－ドゥ－トロワ”这里开始。“アン”、“ドゥ”、“トロワ”是后期得到技能，追加于普通攻击结束之后，如果需要一次 B 后使出“アン”，则要需要在 B 后稍微停顿一下，而之后的 MGC 又需要较快的取消，节奏较怪异，需要多加练习才能掌握。

公主的套路就是必杀 MGC 普通攻击再必杀，很多连技的构成要用到 MGC，熟练每种技能的取消时间点以及 MGC 滑键的手感至关重要。想在连技中加入法系攻击就一定要用“ピコハン”将对手眩晕才来得及，“ピコハン”100% 眩晕的方法是有的，那就是使用 9999 次，总之慢慢修炼吧。

上级向连技

MANUAL 模式开始，和对手一段距离ピコハン(眩晕)→ ピコハン→切换到 SEMIAUTO 模式→ピアズクラスター→任何魔法 MGC → B×3 →マーシーワルツ→ディライトロール［奥］(2hits)→ 2 级以上魔法 MGC → 2B →稍等アン－ドゥ－トロワ→侧移中 B 攻击→任意魔法 MGC →ピコハン→ディライトロール［奥］→眩晕→任何魔法 MGC →ピアズクラスター→レイスティング［奥］倒数第 2 段前任何魔法 MGC →ピコハン→エアディバイド［变］→眩晕→ OVL1 →ディライトロール［奥］→エクストリームスターズ［超］→ディバイドエッジ→ディライトロール［奥］×2 →ディバイドエッジ(到对手背后)→ OVL3 →ピアズクラスター→ピアズクラスター→レイスティング［奥］倒数第 2 段前ピコハン(眩晕)→ホーリィレイン→エアディバイド［变］×2 →セイクリッドブレイム［秘］。

说明：“ディライトロール”第 2 下的出现方法为使用 200 后按住 B，这招如果按住 B 会变为倒地效果，不按则是浮空效果，还可以将敌人从地面打会站立状态。ピコハン→ディライトロール［奥］→眩晕以及“レイスティング［奥］→ MGC →ピコハン→エアディバイド［变］”这两处地方如果不跟一个攻击，则“ピコハン”的攻击会落空，而且“レイスティング”一定要在倒数第 2 下前取消掉，不然也来不及。“ホーリィレイン”的收招是随机的(装备了 SKILL“エンドラッキー”)，如果没收招之后只能一次“エアディバイド”。



■“ディバイドエッジ”挥空的目的是到对手背后。

角色总结

此角色的连技被开发度不是很高，在法系连携上感觉有不少潜力可挖。加血技能很多但需要长时间的咏唱(等你唱完我们早挂了……)，总的来说是一个不高不低的角色，只是偶尔用来欢乐一下。

常用连技套路与无限连


ジュディス

御姐的看家本领是空连，空中落到地面的必杀都会把之前的跳跃记录清零(空中冲刺不清零)，“残月”比较特殊，它看似没落地但其实也可将跳跃记录清零，利用这些招式可以轻易形成各种无限连。

“圆月．鸢”、“尖月”、“天月旋”(使用 200 次后按住 A)是非常好的浮空技，可将对手打的很高 JC 后有很大一段时间来接其他招式。需要提一下，本作战斗场景的高度是有上限的，到一定高度就不能再往上打了，且一切上升的招式在此时都不可用，要等人物下落一段距离后才能继续出招，如果打的太高了想把敌人快速打倒再地可在“天月旋”(按住 A)或“飞燕月华”后跟“翔舞枪月闪”，再“JC 残月”或 ×键 +6 冲刺后用“月牙．鹰”追打，这两招都可将跳跃记录清零，且都是浮空技可再继续将敌人打高 LOOP。

“天雷枪月”、“翔舞枪月闪”、“月牙．鹰”对地性能非常好，可组和 JC 无限 LOOP，爆 OVL 后更是可以狂砸一通；空中“月闪光”按住 A+B 可打很多下，最后的落地后无僵持可继续追打，性能不错；“月光”的收招动作非常长，可以再次“J 月光”，爆 OVL 或直接跟超杀来弥补。

实用技术

研究中心

上级向连技

地面永久：B×3→2B→崩蹴月→JC→空中冲刺→BA→B×2→神月破裂→落月爪［奥］(打飞,版边)→孤月闪→JC→空中冲刺→BA→B×2→6B×2→月影刃(2hits)→慢出月华天翔刃［奥］→FS。

说明：这套连技属于地面连技，由于御姐的空连很好很强大，所以地面连都被忽视了。"月影刃"的2段攻击出现方法为使用200次以上后按住B。"落月爪"要击中倒地的敌人才会飞起来，之后只要在角落都可接"孤月闪"打不打晕都行。



■倒地的敌人会被"落月爪"打飞

如月．滑行＋月影刃．滑行：B→8B×2→JC→{BA×N→月牙．鹰A［变］→JC}×N→尖月A→天雷枪月A［变］(打向身后)→月破坠迅脚A［奥］(挥空)→最速JC→反向空中冲刺→如月A(挥空，变为远距离滑行)→月牙．鹰A［变］→收招后 风月×N→JC→神月破裂A(2hits)→天雷枪月A［变］→快速落地→月影刃(远距离滑行2hits)→JC→神月破裂A(3hits)→OVL3or4→月破坠迅脚［奥］(挥空)→炎华封爆冲［超］→煌华月冲闪［秘］(按住×变化)。



说明："神月破裂"使用200次以上，按住A变为2段，按A+2为3段(打倒地效果)。"煌华月冲闪"变化的发生条件为之前必须是地面发动的招式进入秘奥义，之后马上按住×键不放即可。"天雷枪月"想要把敌人打向身后一定要让ジュディス尽可能处于敌人正下方，而且有高度要求。

远距离滑行技巧

Manual模式下的"月影刃"滑行的距离与速度都很夸张；空中则是冲刺中最速"如月"可令其招式变化为滑行状态；"月破坠迅脚"和"月破紫电脚"中最速JC的话，ジュディス会以高速飞行很长的一段距离，如果最速JC紧跟着最速"如月"也可以进入滑行状态，但是难度非常高。





滞空技巧

空中魔法防御(×键+2)按住可延长滞空时间，如果招式打的太高了就×+2等一下，待敌人落下一段距离后继续连。总结一下御姐的空连套路就是：B×N→8B×2→JC→{BA×N→空中必杀(打高)→JC→}×N→空中必杀(将敌人打倒地的招式)→(空中冲刺弥补距离差)→下落中带攻击效果的必杀→对手浮空继续空连／对手依然倒地做地面追加。

角色总结

御姐是本作中花样最多也是最难上手的角色，想要完全掌握需要花不少时间，该角色基本不依靠OVL进行战斗，但OVL的倒地狂砸和ユーリ一样霸道，近结尾同样是接超杀之后再爆再砸……活活屈死BOSS，属于灵活的强功型角色。

常用连技套路与无限连





普通攻击连携B→8B→B可令对手进入倒地状态，是最常用的起手方式。正太的魂在于蓄力，蓄力后的招式基本都会变化为多段化，令对手长僵直加长，以及将对手打很高的浮空。但招式完毕后MAX效果就会消失，所以如何运用好蓄力非常值得研究，连段中蓄力基本都是在对手倒地的情况下完成。另外正太的连段中经常会出现对手眩晕的状况，连招比较不稳定，但此时恰好是蓄力的最佳时机。

"击槌フロウアッパー"蓄满，第2段打空马上爆OVL可携带蓄力进入OVL状态，OVL下的蓄力始终不会消失，可以放心的去组合各种招式的MAX版。正太的无限连实在太多了，基本都是倒地后的LOOP，随便打到敌人动弹不得，不多说了。

上级向连技

B→8B→B→轰々レボリューション×N→爆碎ストリート［变］→魔王猛袭ライズ［奥］→B→震极灭杀スパーク［变］→击槌フロウアッパー［奥］(蓄满，第2段打空)→OVL2→MAX魔王猛袭ライズ［奥］→{MAX卧龙アッパー→MAX崩袭サンダーA［变］}×N→MAX击槌フロウアッパー［奥］(到背后)→MAX轰々レボリューション(转向)→OVL4→MAX爆碎ストリート［变］×N→MAX震极灭杀スパーク［变］→MAX鬼神千裂ノック→MAX震极灭杀スパーク［变］→超牙旋灭ヒート［超］→豪霸连刃インパクト［秘］。

说明：最后的"MAX震极灭杀スパーク"如果对手没有眩晕再浮空后也可接"MAX鬼神千裂ノック"之后再浮空再接"MAX震极灭杀スパーク"。此连段中展示了正太的两种空中LOOP，以及转向的套路。

角色总结

正太的攻击力非常夸张，魔武器再加上"钢招来"的攻击力up蓄力一击可上50W的伤害(秒杀easy难度所有BOSS)，非OVL状态对小怪和BOSS都能让敌人躺在地上起不来。能加血，去异常，还有让敌人减速的特技，很黄很暴力。

常用连技套路与无限连



リタ的基本套路为2或者3级持续时间长的魔法(→瞬发衍生魔法)→快速连打B咏唱2级法系/SKILL变化魔法(→瞬发衍生魔法)→{1级魔法→瞬发衍生魔法}×N→(近身技连携→)OVL→各种浮空或倒地系的魔法任意连携→超杀→秘奥义。

由于リタ是需要经常咏唱的角色，所以增加咏唱速度的饰品建议长期携带，几个相应的SKILL一定要取得。另外"マジックキャンセル"这个技能的作用是在原魔法后使用其自身衍生出的SKILL变化技可0咏唱瞬发，利用这个技能可节省一次长时间咏唱并发出强力的魔法。

上面提到几种近身的无限连，但リタ本行是使用法系攻击，魔法自然也存在无限连，对轻型敌人的情况下"サンダーブレード"可轻松无限LOOP，如果是重型怪物则需要装备咏唱速度大幅上升的饰品"シゼルネックレス"以及咏唱中B连打加快施法的SKILL"リズム"后，同样也成立。OVL下就更不用说了，基本随便发都是无限，更有洗衣机刷FS CHAIN大法。



上级向连技

东来西去：OVL2状态下：ゴルドカッツ［变］→トラクタービーム［2］→フリーズランサー［变］(眩晕)→フリーズランサー［变］→ライオットホーン［变］(眩晕)→LV2ディフュージョナルドライヴ［超］→アクアレイザー［变］→OVL2→グランドダッシャー→［3］→ファイアボール［1］(8hits)→トラクタービーム［2］→OVL3→转背向→背向アクアレイザー［变］(眩晕)→背向フレイムドラゴン［变］→背向アクアレイザー［变］(→眩晕→挑衅)→任意2级魔法挥空→エンシェントカタストロフィ［秘］。



说明：此连技展示了几种眩晕度较高的魔法："フリーズランサー"和"ライオットホーン"不仅制晕高还是把敌人拉远的好招，水系魔法"アクアレイザー"是判定出现奇快且让对手长时间处于滞空状态，本套连中3次"アクアレイザー"都是为了弥补时间，"フレイムドラゴン"即火龙，可将对手打很远（背向则是从最远处打回来）且滞空时间长，只是发动时间慢要配合其他法术使用才能做到连携，中途"ファイアボール"最多只能射8发，因为9发后敌人和地面距离太近就来不及接"トラクタービーム"了。如果玩家观看本期光盘影像会发现最后的秘奥义发出时敌人已经要站起来了，还好秘奥义在本作是出招即中的。

另外，这里用到了一个系统技巧：リタ的魔法是向着リタ面朝的方向发出的，所以最后的火龙前迅速背向施法，再用"アクアレイザー"弥补时间差，做到了从左打到右再从右打到左的视觉连技。此技巧MANUAL模式下限定。

角色总结

リタ拥有OVL无疑是本作最强角色，各种魔法玩弄敌人与手掌之间，种种无耻的招数：洗衣机，彗星撞地球，招财猫等等。可迅速秒杀各种敌人，没有OVL就废了很多。当然，魔武器除外。

常用连技套路与无限连



大叔的进程物理系必杀可用MGC抵消僵直形成连招，角落中"回る回る景色"MGC可地面无限。"流れ星"是个很实用的必杀，一招便可以把敌人从身边一直打到版边拉远了距离，在OVL下流星后可以跟一些魔法攻击，然后在跑向敌人之后用"天の叹き"把敌人打回站立状态再接近身系物理攻击，想打浮空连就放个"土龙なり"把敌人打飞再连。你还可以在魔发攻击的时候来两个"爱的快针"加加血。



上级向连技



OVL1→罪と罚．罚［奥］→流れ星［奥］→紫苑の蛇→罪と罚．罪［奥］→风の啰り［奥］→碧の刹那［奥］→流れ星［奥］→黑の追迹→OVL1取消落地僵直→时雨の音［变］（空发）→时雨の音［变］→天の叹き［奥］→碧の刹那［奥］→风の啰り［奥］→天の叹き［奥］→碧の刹那［奥］→罪と罚．罪［奥］→天の叹き［奥］→碧の刹那［奥］→OVL3→碧の刹那［奥］×2次以上→骤雨の乱［超］→ブラストハート［秘］。

说明：这里需要MANUAL模式限定，大型敌人限定，本套连技要从OVL刚好一半的时候开始打之后爆才能用OVL1取消"黑の追迹"的落地僵直，如果爆OVL2那么之后的攻击都会把敌人打起来，后半套也就不成立了。OVL1后"时雨の音"要空发一发恰时间，一开始的"罪と罚．罚"是"罪と罚．罪"装备SKILL"スタイルチェンジ2"后近身的变化技。"黑の追迹"如果打空，剑气会转圈飘回来，使用300次后会变为4发。最后OVL3后"碧の刹那"需要放2次以上才能接到超杀，原因是爆OVL后"碧の刹那"第一下的射程会有所改变。这招也有实用的地方，实战中爆OVL1然后不停地"天の叹き"+"碧の刹那"LOOP，中间可以穿差一些其他的招式，简单，好用。总的来说是一套纯弓箭技的连招，从头射到尾，由于此段连技对OVL剩余以及位置要求奇高，只为了给大叔找回点作为弓箭手一职的尊严。



角色总结

大叔属于很杂的角色，近程与远程、攻击与加血魔法样样都有，属于平均但没有某一方面特别突出，如果要练大叔建议开MANUAL模式进行研究，这样在距离上可以弥补一些技能的不足，当人大叔的时间静止魔法是很厉害的招式，可惜取得的时间较晚。另外大叔也是加血的首选，"爱的快针"成长后一次可帮3名角色加血，而且还是瞬发。

常用连技套路与无限连



狗狗对倒地敌人挑空的性能是所有角色中最好的，所以一般先将敌人打倒在地然后再进行各种连段，"闪空犬"后敌人是处于落地后倒地的状态，所以跟"圆闪牙"后还继续追打，是不二的选择。"红莲犬"可将角落的敌人打到自己的身后，然后再往另一侧继续连。在OVL状态下"红莲犬A"可轻易的的无限连，如果位置不对就用"空破特攻弹A"来调整距离。FRC是狗狗特有的取消方法，更可以之后用OVL再取消FRC时的僵直，例如"圆闪牙"后有很大的落地僵直，而且与敌人的距离较大，这时就要用FRC来弥补距离再用OVL取消FRC的跑动僵直，之后就可以"红莲犬A×N"以及各种连技了。"瞬迅犬"由于之后距离过远很多招式打不到，所以通过FRC来接SKILL变化技和奥义是基础中的基础，要多练习掌握。



上级向连技



6B×N→瞬迅犬→FRC→幻影．冰河［变］→红莲犬A→闪空冲烈破［变］→红莲犬［奥］→瞬迅犬→雷神犬［变］→闪空犬→圆闪牙［奥］→OVL1取消落地僵持→瞬迅犬→空破特攻弹［奥］{→空破特攻弹A［奥］×4→圆闪牙［奥］A}×N→空破特攻弹A［奥］/红莲犬A［奥］×N→空破特攻弹A［奥］→天狼迅牙．水祸［超］→斩！［秘］。



说明："闪空犬"要使用150以上起手变化才能连上，"空破特攻弹A×N"仅限角落使用多用几次对手就会飞的很高之后跟"圆闪牙A"由于之前的高度所以收招后还在空中可继续"空破特攻弹A"或"红莲犬A"。最后的"斩！！"要发生SKIT对话才会显示为正式的名字，但是不可逆。所以"????"的名字还是蛮帅的。

角色总结

狗狗是行动最敏捷的角色，由于有FRC所以就算招数打空也可以弥补漏洞，自身速度高于所有角色且跑动无刹车。缺点是非OVL状态时的连招不够连贯，少了几分爽快感。

后记

不知不觉写了好多，但总觉得还有很多东西没有讲到，《薄暮传说》的连招千变万化，三言两语难以说清。衷心的希望本文能对各位读者有所启示，燃起各位的连招之魂。创新的连技需要反复的提出可能性与验证其可行性，好游戏需要耐心研究才能发现其中的奥秘。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

PS3000 还未破解，NDSi 刚刚到来，这一局面导致现在购买掌机的人骤然减少，而 PSP2000 的价格却在急速攀升，平均价格上涨了将近有 100 元。PS3 和 X360 这两台高清主机近期推出了好多款新版本，比如 PS3 的《小小大星球》同捆版，80G 版的 PS3，X360 的 60G 版也已经非常容易买到。大容量硬盘配置的主机已逐渐成为市场的主流，虽然性价比是比以前高出不少，然而这些提升对国内的玩家而言构成不了太大的吸引力。

专题 导购 关注消费热点话题

新款烧录卡 U2DS 上市

烧录卡作为NDS的核心周边配件之一，其性能是否优异直接关系到游戏的体验。目前烧录卡产品已经进入成熟期，越来越多的烧录卡品牌纷纷上市与广大玩家见面。由威奥数码娱乐（Wiioh.com）代理发行U2DS烧录卡便是近期受到广泛关注的一款产品，它不仅做工优异，而且集目前主流烧录卡产品的功能与一身，相信将会受到玩家们的喜爱。



U2DS烧录卡详细规格：

- SLOT-1接口，免刷机，内建引导功能，并可引导GBA端烧录卡。
- CleanROM支持，毋须电脑软件转换，游戏兼容性100%。
- SDHC TF和标准TF全兼容，最大支持4TB容量（4096 GB字节）。
- 硬件SDHC高速传输，支持任意速度TF卡，杜绝拖慢。
- 直接存盘到TF卡，无需电池记忆，永不掉档。
- 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
- 全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体。
- 直接支持FAT16和FAT32文件系统，兼容各版WINDOWS。
- 内建ActionReplay金手指，可编辑的金手指代码库。
- 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。



- 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤。
- 支持四键复位。
- 支持WiFi、振动包、浏览器。
- 支持Download Play。
- 支持DSL四级亮度调节功能。

直击玩机最前线 破解直击 HACKER INSIDE

5.00系统告破，自制系统升级至5.00 M33-3

Dark_AleX 与 10 月 17 日，也就是 PSP-3000 以及 PSP 5.00 系统与大家见面之后的第三天便宣布破解了5.00系统，并发布了自制系统的最新版本5.00 M33，并于10月23日发布了最新的修正版本5.00 M33-3。



5.00 M33以及5.00 M33-3拥有PSP最新5.00系统的全部功能，例如支持全屏与新PS游戏、支持定时休眠、新版的XMB波浪、全屏文字输入等等。而M33系统则是针对此前M33系统的一些BUG进行了修复，例如部分游戏无法正常运行，PSN无法正常登陆等等。

5.00M33系统为全新安装，需要在任意版本的3.XX M33或者4.XX M33系统上进行；而5.00 M33-3为升级补丁，需要安装5.00 M33系统后方可进行升级。



安装后，部分自制软件可能出现运行错误，但热门软件的作者已经陆续放出最新版本以兼容5.00 M33系统，其中最新版本的电影播放软件PPA为20081018。

用触觉去感受吧！超技 NDSL 迷你音响系统

出品	超技（BLAZEPRO）
品名	超技NDSL迷你音响系统
种类	周边配件
对应机种	NDSL



音效除了用耳朵去倾听，我们还能够如何感受呢？用触觉去感受吧。现在超技电子商行发布了一套会振动的NDSL迷你音响系统，这就是让你能够触觉去感受音效的产品。该产品体积小，重量轻，只需要将其插入到NDSL前端的接口即可。内在的强力马达能够提供富有节奏的振动，其振动频率和强度将随着音乐的改变而随之改变，这样玩家在玩NDSL时将能够获得全新的体验。

《太鼓达人 DS》自然是最适合这套产品的首选游戏了。我们首先测试了一下反应速度，发现该产品的响应非常之灵敏，当触控笔接触屏幕时，小音响马上就开始产生振动，完全与玩家的动作同步。在音质方面该产品的表现十分清脆，虽然低音方面表现一般，但如此小巧的体积和合适的价格，所以完全可以接受。随后我们不断改变音量和不同的节拍，其振动效果均能正确反应出来。超技NDSL迷你音响系统使用精巧的轴承进行连接，音响振动时不会影响到主机，所以玩家不用担心接口处的损耗问题。该产品已于9月全面上市。



市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1360 元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	190 元
贴膜	Hori膜（组装）	5 元
保护包	SONY软包（组装）	12 元
总计：1567元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机(黑白银)	1580元
PSP-2000主机(彩色)	1680元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000 专用卡登仕贴膜(新包装)	48元
4GB高速组棒（3839MB）	80元
MARK2 4GB高速组棒（3829MB）	110元
索尼 8GB组棒（7727MB）	160元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
Wi-Fi ILINK	135元
盟区战卡	139元

点评 PSP市场上，备受瞩目的PSP-3000型已于上周在全球开卖，其中日本地区的首周销量达到了14万之多，可见PSP-3000的无穷魅力。虽然由于PSP-3000的硬件变化，导致截稿前仍然未有确实破解消息放出。但这并不意味着玩家们应该选择已经破解了的PSP-2000。

由于PSP-2000早已于9月份正式停产，而就算是8月份出厂的最后一批主机，也同样是和PSP-3000一样，使用了破解的新型主板。目前真正可破解的全新主机的价格已经飙升到了1600元以上（还是标准版的价格哦）。

国内许多地方尤其是内地电玩店内所销售2000型主机，80%以上均为翻新机，而能够被破解的版本则几乎全部是翻新过的二手主机。而市面上十分便宜的美版主机则是成色最好的“14天机”。所谓“14天机”外观几乎与全新主机无异，但实际上是已经售出却由于种种原因被退回的主机。由于美国家用电器类商品有不满意14天包退的规定，所以才会有大量的PSP主机在购买后被退回。而这些主机由于在美国市场无法再次销售，最终被某些不法商家收购并贩卖至国内。由于二手及翻新机，进价便宜且利润可观，许多商家都十分喜爱销售这样的产品，以牟取暴利。面对这样鱼龙混杂的格局，玩家们若要购机，务必要选择当地有一定知名度和信誉的商家购买，切勿贪图便宜。



■新型HOME按钮以及内置MIC。



▲图06 PSP-3000的屏幕在强光照射下也有如此靓丽的色彩。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Arcade版	1980元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计：2096元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、振动手柄一支、256M记录卡一张、电源及电源线一套。

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元



点评 前不久X360的降价措施终于在国内的水货市场中看到了一些反应，各大零售商的X360价格纷纷下调，比起前段时间依然高涨的状态，这样的价格令很多朋友都动了心，不过笔者认为即使目前价位进行了下调也依然没有达到X360的实际售价水平，所以笔者推荐玩家再观察一段时间，等过阵子的双65nm的X360发售后，再考虑入手也为时不晚。

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1000元
手柄	原装8MB	110元
总计：1110元		

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	SCDSone 中文版	168元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	88元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1374元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡及光盘一张。

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
EZ5PLUS标准版	118元
EZ5PLUS 豪华版	238元
M3DS Real 中文版	220元
金士顿 1GB TF卡（行货）	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	168元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

点评 虽然在下个月初NDSL的改良版主机NDSi就要上市了，但是目前NDSL的市场却依旧十分稳定，丝毫没有受到新主机即将发售的影响，至于大家比较关心的行货版iDSi主机，根据目前市场的整体状况，恐怕还要等到2009年才能面市了。而在11月的底，iQue将推出今年年初上市的中国龙限定版主机的普通版本——红与黑，该款主机的材质以及配色与中国龙完全相同，但在主机正面将不再绘有“中国龙”的图案，至于中国龙限定版主机则因为普通版本的上市而在近日停止了出货。烧录卡市场方面，拥有着主流烧录卡的所有基本功能U2DS已经在10月下旬正式上市，目前的市场售价维持在80元左右，之前一直关注它的玩家可以下手购买了。另外Gbalpha小组在10月中旬发布了M3DS Real的新版即时存档内核，由此GBA时代走过来的老一辈厂商EZFLASH、Super Card和Gbalpha都掌握了先进的即时存档技术，再加上三家厂商的良好信誉和售后服务，EZ5PLUS、M3DSREAL、SCDSone也就在当前的烧录卡市场上脱颖而出，成为了最值得考虑的烧录卡之一。



▶10月17日发布的新版内核，让M3DSREAL也加入了“即时存档”梯队。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2800元
线材	组装HDMI线	50元
总计：2850元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。



□新版80GB主机包装上已经注明内附“DUALSHOCK3”振动手柄，不要被JS换成过时的非振动手柄“SIXAXIS”哦!

其他主机周边参考价格

PS3专用蓝光光头	380元
原装DS3振动手柄	360元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
SONY原装HDMI线(2M)	280元
BenQ G2400W (FullHD HDMI 1920*1200)	2800元

点评 和上期一样，购买PS3的首选依旧是搭配了六轴振动手柄的80G版本，虽然目前市场上40G的仍有存货，但是今后的主流肯定是80G的主机，另外对于新购机的玩家需要注意的是，近期SONY发布的PS3 2.50版本固件要谨慎考虑升级，主要是因为新机器在升级固件后不能播放某些版本miniBD蓝光高清电影。玩家们最好确认一下手中已有的盘片版本是否兼容PS3 2.50系统，再选择升级。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1880元
直读	D2CKEY（白色）	70元
手柄	原装双节棍手柄套装	-
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计：2080元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

其他主机周边参考价格

WASABI（直读）	460元
Wii双节棍手柄套装（原装）	430元
Wii Zapper（高仿）	65元
黑角超级运动组合包	80元
《Wii Fit》(正版，同捆 Wii 平衡板)	820元
Wii SD卡适配器	38元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

点评 Wii主机的市场和任天堂的掌机NDSL一样，都十分平稳，近期没有太大的波动，不过Wii的一些周边配件在价格上却有些回落，比如说《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）。《Wii Fit》的价格回落使得它接近了以前的历史最低价位650元，其实这次降价主要是得益于当前《Wii Fit》软件供应充足的关系，对于之前想买《Wii Fit》而因为价格过高迟迟没有出手的朋友来说，现在去购买是一个不错的时机。

市场报价信息更新截至2008年10月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜

由于上期遭遇TGS的缘故，“PS2殿堂”暂停了一期，这段时间里又发售了不少游戏呀。虽然和TGS公布的华丽阵容比起来PS2这边要冷清很多，不过其实最近可以玩的游戏还是比较多的，各种类型的游戏爱好者应该都可以在近期的发售列表中找到自己喜欢的游戏。当然了，近期最让我个人关注的是NDS上《遥远的时空中》即将登陆PS2的新闻，到底最后的画面会呈现什么样的效果呢，这还真的是很让人好奇……

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

看完上期TGS的报道，相信大家已经盯上自己感兴趣的游戏了吧。

当然了，这一次也是超豪华游戏阵容呢。

嗯，相信大家也都很关注除了次世代大作之外PS2上有什么值得关注的游戏登场吧。本次展会中展出的PS2游戏有：SNK的《格斗之王2002 终极之战》、《ADK魂》，NBGI的《超级机器人大战Z》、《机动战士高达00》、《龙珠Z 无尽世界》、《高达无双2》，Koei的《真·三国无双5 特别版》，以及MMV的《家庭教师Rebon 禁断的暗之三角盒》、《纯情浪漫 恋之心跳大作战》、《零之使魔 迷子的终止符与数千的交响曲》。

好像有一些是已经发售了的游戏啊。

没错，不过也公布了一些新的消息喔，像是《格斗之王2002 终极之战》就确定了要在《格斗之王2002》的基础上增加新招式和新角色，并对游戏平衡性进行重新调整，登场角色人数将达到“《格斗之王》系列”史上最多的66人。

我有一个问题，为什么现在已经2008年了，《格斗之王》还在2002年哩？

玛娜：……你不要跑题嘛，现在在说TGS呢。

喔……那我还有一个问题，《ADK魂》是什么游戏啊？

对，这个问题就提对了，《ADK魂》是一款合集性质的作品，它收录了《霸王忍法帖》、《忍者格斗》、《忍者使突击队》、《痛快GANGAN进行曲》和《小公主》等共计五款老牌格斗游戏，是老玩家怀旧的一个好选择。

看起来很美

协力／阳光成员 依然盆盂

在PS2上有着无数画面精美、人设华丽的游戏，这些游戏都曾给我们带来美好的回忆，不过，今天向大家推荐的不是这些已经为人所熟知的大作，而是在PS2那长长的游戏年鉴上不被经常提起，或是因年代久远而被忽略的拥有让人印象深刻画面的二线作品。

花，太阳和雨

类型 文字冒险

本作的制作公司是以《杀手7》和《英雄不再》而闻名的Grasshopper，从某种角度上来说，本作也可以说是确立了该公司游戏画面风格的始祖。游戏的舞台是一座名叫罗斯巴斯的小岛，故事以专门负责帮助别人解决难题的主角来到了这里的旅店“花，太阳和雨”作为开始，主角会与旅店中的房客们发生许多故事，并在岛上调查恐怖份子预谋引爆客机的案件，而那具有强烈光影效果与美式涂鸦风格的画面也在第一眼就足以捕获玩家的视线。

当然了，本作的画面可绝对无法用美观来形容，但是那豪迈而不失感染力的风格与游戏本身却结合得恰到好处。除了独具特色的画面之外，游戏本身的剧情与解谜等等元素制作得也相当优秀，主角受托前往的岛屿上不知道为什么原因而失去了时间，生活在岛屿上的人日复一日过着同样的一天，调查炸弹事件的主角要在这无尽的轮回中面对无数的挑战。另外，与普通的解谜游戏不同，本作的谜题几乎全部围绕数字展开，玩家无法在游戏中直接得到任何文件，只能凭自己手边的纸将一个个谜题的结果记录下来，到适当的地点将其作为密码输入对应的装置中。虽然在操作过程中非常繁琐，不过这种接近于原始的繁琐确实会对部分玩家产生一些微妙的化学反应。不久之前，本作已于3月6日在NDS上推出了移植版，在画面缩水的情况下，也增加了一些全新的谜题。



杀手7

类型 动作冒险

这款风格鲜明的异质游戏相信很多人都不会陌生，游戏讲述了一个名叫Harman Smith的轮椅老头以自己七种分裂的人格对抗一个被称为“天堂微笑”的恐怖组织的故事，他们要打倒的敌人实际上是隐形的，但是Killer7的成员拥有能够让其实体化为怪物并消灭他们的能力。



本作的画面相当另类，制作人采用了剪影般的特效和深暗的色调搭配，让玩家看到了一个极其癫狂而诡异的世界，和游戏那晦涩、血腥的世界观吻合得恰到好处。不论它让玩家感到汗毛倒立还是酷到极致，总之能给人留下非常深刻的印象。游戏的操作相当奇特，玩家只能控制角色沿着固定的道路前后移动，这点可能是会让玩家最不容易接受的地方。在七种人格中，Garcian Smith有让其他六个人格死亡后复生的能力，但是在使用他的时候不能切换其他人格，如果他死去游戏就会结束，所以在不必要的情况下最好不要用他。游戏中杀死敌人后会得到“血”，注入Blood Room后可换得提升和开启技能的血瓶，不过每关可转换的血瓶是有限的，所以是全人物均衡培养还是某人物重点打造还需事先考虑。

波波罗古罗伊斯系列

类型 角色扮演

童趣的故事、童趣的音乐、童趣的画面，温馨的气氛充满了整个游戏，由一群人小志大的娃娃们演绎着以亲情和友情为主的故事，这就是"《波波罗古罗伊斯》系列"。本作系列化后在PS2上共推出了两作，故事的主人公均是前作主角皮耶特罗的儿子皮诺。比起10岁才踏出勇者救世之路的父亲，皮诺以5岁的小小年纪就开始了自己的冒险旅程更是令人钦佩。在解决了《初次的冒险》里的危机半年之后，皮诺和同伴们又要处理《月之规章》里新的麻烦。但是不论哪一作，讲述着亲情与友情的故事总是能让人倍感亲切。

游戏的画面在PS2早期的作品中实属上品，童趣的人物和场景设定相当具有亲和力，明快亮丽的着色和卡通渲染风格相结合给人以清新细腻之感，让人一见难忘。游戏两作的战斗系统变化不大，都是采取行动槽蓄力后控制角色进行单独攻击或是合体攻击这种典型的RPG作战方式，但《月之规章》中加入了速度槽，可以得知敌我双方的行动顺序进而提升了战略性。可惜本系列有个不足就是读盘时间太长，不推荐急性子玩家尝试。另外，本作在05年11月29日推出了收录PS版两作和一个原创故事《暗之狮子王篇》的PSP版，错过的了玩家可以找来一试。

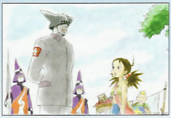


废品名作剧场 涂鸦王国系列

类型 角色扮演

让自己亲笔画出来的东西变成活生生的生物，这种造物主的感觉究竟是什么样呢？本作就可以帮我们实现这个愿望。

"《涂鸦王国》系列"一共在PS2上推出了两款作品，游戏中玩家可以随意涂鸦出自己喜欢的生物，这只生物将会变成多边形并成为玩家的同伴，只要一直培养就会使其成长起来变强。由于本作本身就是清新的涂鸦风格，所以对玩家画出的生物还原度非常高，不管画出多么诡异的怪兽也可以活起来，按照玩家想要的方式行动。最为华丽的是，本作的制作阵容包括了代表日本动画制作最高水平的吉卜力工作室，清新的手绘风格将宫崎骏动画的独特韵味完美地



展现在了玩家的面前，如果你对吉卜力工作室的了解够深，应该还可以从中看出宫崎骏早期制作的动画《阿尔卑斯山少女》+《幽灵公主》的影子。

简单却不失美丽的手绘画面、被绿色大自然所包围的世界、单纯的人们与可爱的动物……这就是系列第一作带给我们的独特世界。2004年9月，这款游戏的续作《涂鸦王国2 魔王城之战》也来到了玩家面前，它在前作的基础上对涂鸦系统进行了调节，并将绘画工具简化到初学者也可轻易上手，喜爱吉卜力或是想要玩到与众不同游戏的玩家不妨试试看这个系列的作品。

卖声优的游戏

PS2 游戏推荐



喜欢ACG的人对于声优或多或少都会有些在意，有时候一个声优就能成为自己选择的理由，因此某些厂商专门推出了一些以声优为卖点的游戏。

哪个游戏的声优阵容最为豪华？答案显而易见——《机战》。集结了多部人气动画作品的《机战》，如果在这个问题上自认第二，还真没有哪个游戏敢认第一。《机战》想必就不用再介绍了，这里我们要说的是另一款声优阵容超豪华的游戏：《摔角天使 生存者》。

《摔角天使 生存者》发售于2006年8月24日，这款游戏请来了30多名活跃于业界的一线声优，不过全部都是女性。如果不搞性别歧视的话，这款游戏的声优阵容无疑是最为强大的。

《摔角天使》其实是一个历史悠久的系列，系列第一作出现于上世纪90年代初期。玩家在游戏中要扮演一名女子摔角公司的社长，为将自社变为业界第一而努力。游戏类型为模拟经营，女选手们之间的战斗则是采用卡片游戏的方式。因为有十多年的沉淀，游戏的系统颇为完善，换句话说就是"很有游戏性"。不过也正因为游戏具有FANS向的特征，所以PS2版几乎没有任何帮助和提示，对于新手很不利。

游戏除了声优阵容强大之外，还有一大卖点就是请来了村上水军、八宝备仁等多位有名的同人画师担任人



设。游戏发售后，初期销量平平，不过后来由于在玩家中反响不错，销量也逐步攀升，相关的周边产品也卖得很好。看到这种形势之后，游戏的续作已成势在必行。于是今年11月6日，《摔角天使 生存者2》就要与大家见面了。

2代和1代相比，进步是全方位的，不但增加了很多照顾新手的内容，而且在声优和画师方面继续加强，更多名角参与了进来。对声优有爱的读者不妨看看下面的2代声优表，必定会让你的恋声癖当场发作——注意，这还只是部分声优哦！

声优表	
たかはし智秋	桑岛法子
白石凉子	桑谷夏子
川澄绫子	生天目仁美
大原さやか	神田朱未
冬马由美	松冈由贵
渡边明乃	水树奈奈
丰口めぐみ	田中敦子
福圆美里	小林沙苗
广桥凉	雪野五月
后藤沙绪里	野田顺子
后藤邑子	伊藤静
进藤尚美	齐藤千和
久川绫	折笠富美子
能登麻美子	泽城みゆき
浅川悠	植田佳奈
浅野真澄	中原麻衣

这些游戏我都没有听过……看来我果然太嫩了。

这是值得高兴的事啊……算了，说了你也不懂，回顾了TGS以后，还是按照惯例来看看最近有什么可以玩的游戏吧。最近有两款女孩子一定会喜欢的游戏也要移植PS2了，这两款游戏分别是8月发售的NDS游戏《在遥远的时空中 梦浮桥》和去年12月发售的Wii游戏《雪娘大旋风》，《在遥远的时空中 梦浮桥》会增加新剧情以及语音，预定2009年1月发售，而《雪娘大旋风》则是今年12月18日便可与大家见面了。

那么最近发售的游戏有什么可以推荐的呢？

前段时间发售的《机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS》和《职业进化足球2009》当然是不能错过的，另外，10月23号还有《葛叶雷道对巴顿王》发售，日式角色扮演游戏玩家也有游戏可以玩了，10月26号则是《吉他英雄 世界巡演》，再加上11月4号的《龙珠Z 无限世界》，近期的游戏还是相当丰富的。

嗳？为什么《职业进化足球2009》又是2009年了呢？

……



▲描述两位可爱的雪之国少女为了救助心爱的男子冒险穿越雪山消灭鬼怪的动作游戏，风格非常可爱。

近期发售游戏一览	
游戏名	类型
10月28日	
摩托GP 08	体育
10月30日	
闪电出击VI	射击
猩红 日常的境界线	文字冒险
梦见白书 Second Dream	文字冒险
11月4日	
007 余温之恋	动作射击
马达加斯加2 逃离非洲	动作
11月6日	
摔角天使 生存者2	体育

360全方位

栏目主持 纱迦

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



大忙人多边形跑到上海去主持音乐会去了，所以这期又轮到我来主持这个专页了。话说最近 X360 的游戏还真多，《战争机器 2》、《神鬼寓言 2》、《辐射 3》……每一个都是响当当的百万大作，可惜都是扎堆来的，因此不得不做出取舍。这时有中文版的游戏就脱颖而出了。《战争机器 2》倒也罢了，《神鬼寓言 2》这种角色扮演游戏也有全中文，真的是要感谢微软。

编辑360日记

网内网外

《使命召唤 战火世界》的这一招真卑鄙——不明白我在说什么的人，请先看右边的文章——以前在《使命召唤 4 现代战争》的网战上花了数百小时的我，显然也会继续选择《使命召唤 战火世界》。不光是我，相信对 4 代有好感的人也会做出同样的选择。不过这就产生了一个问题：网战需要耗费大量时间，如果选择了《使命召唤 战火世界》，岂不是意味着要放弃其他游戏？

这个“其他游戏”里，远的不说，近的就有《战争机器 2》。从全世界媒体的评价以及 Xbox LIVE 的排名来看，《战争机器》的网战要比《使命召唤 4 现代战争》略逊一筹。不过这两个游戏其实是没有正面交锋过的，因为两个游戏的发售时间错开了一年。这次两个系列算是对上了，单就 Xbox LIVE 而言，究竟谁胜谁负还真不好说。以历史经验来看，个人感觉依然会是《使命召唤 战火世界》胜出，毕竟它的前辈可是连《光环 3》都战胜过的。

不过除了这两个游戏之外，其实还有很多游戏的在线模式都颇值得一玩，比如《神鬼寓言》。至于在国内有着极强生命力的《WE》就更不用说了。而且网战不比单机，网战所耗费的时间要以 100 小时为单位来计算，今年剩下的时间内，能玩好一个游戏的网战就不错了……

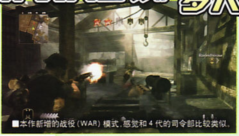
值得注意的是，现在的打枪游戏又有了新的趋势，那就是增加多人合作过关模式。数数今年下半年发售的打枪游戏，基本上都有这种模式。《战争机器 2》的持久战，抵抗 50 波兽人的进攻；《使命召唤 战火世界》的屠杀纳粹丧尸模式，硬是把《COD》变成了《BIO》；《抵抗 2》的合作模式更是号称有 100 个小时的容量。如此一来，水平差的朋友也不用担心了，找上几个好友一起过关，乐趣不比联网对战差啊！

最后说一下我今年的选择。



《使命召唤 战火世界》多人联机模式前瞻

作为千万级大作的续作，《使命召唤 战火世界》不可避免地成为了玩家关注的焦点。UCG 沿袭了去年的好运，今年又抽中了《使命召唤 战火世界》多人联机模式的内测账号。需要说明的是，本作虽为跨平台游戏，且 PS3 版和 X360 版内容相同，但内测只有 X360 版。



■本作新增的战役（WAR）模式，感觉和 4 代的司令部比较类似。

整体观感

《使命召唤 战火世界》的制作小组不是 4 代的 Infinity Ward，因此在游戏发售前已经有很多玩家断定此作不可能超越 4 代。后来随着消息的陆续放出，特别是本作沿用了 4 代图像引擎的消息传来，使得玩家又对其产生了兴趣。

当我们首次进入《使命召唤 战火世界》的网战世界时，立刻就感到异常熟悉，因为我们看到和感受到的一切都和 4 代一模一样。如果你想问“这一代的网战做得好不好”、“手感怎样”、“有没有 4 代好”之类的问题，那么你只要回想一下 4 代，就能得到答案。

游戏的画面和 4 代基本相同，但表现力有所进步。在内测中开放了 3 个地图，分别是东南亚丛林、日本城堡以及苏联工厂，后两个地图的复杂程度令人满意。不过画面虽然更好，但是人也更难看清。



▲这是坐坦克的视角。坦克战也比较有趣。



▶正在遭受炮火攻击的南亚小茅屋。

网战系统

本作的网战系统和 4 代真是一模一样。一样引入了 XP 的升级要素，得分的方式和算法也和 4 代一样，只是助攻由过去的 2 分改为 2、4、6、8 分，视玩家的助攻程度而定。玩家的等级最高为 65 级，比过去多了十级，65 级后一样能转生，最高也是十转。这次还加入了对 N 转玩家的奖励，十转玩家可以设置 10 套武器组合，算是聊胜于无的奖励吧。

游戏中同样有挑战存在，完成挑战也能得到 XP 作为奖励。像杀 25 人、杀 75 人、杀 150 人、马拉松等等这些 4 代就有的挑战，在本作中被完整地 COPY 了过来。不过本作又增加了很多全新的挑战，为本作独有的乘物系统增加整整一大类挑战。

在战斗中连杀 3 人就能发动 UAV——当然游戏中不叫 UAV，但性质和 4 代的 UAV 一模一样，看来我们都低估了二战的科技水平。连杀 5 人能发动炮火支援，性质和 4 代的飞机轰炸完全相同，不过持续时间更长。连杀 7 人总算是有了新的东西——关门放狗！不过狗比飞机厉害多了，你躲在室内也会被它们找到，然后两口就会送你归西。有趣的是杀狗能拿 3 分，而这 3 分会计入 TEAM DEATHMATCH 的 750 分之内。

武器技能

尽管游戏 COPY 了 4 代的东西，不过武器显然是不能照搬的——二战连 AK47 都没有，更别提什么 P90、M16 了。初玩时感觉二战的枪真是烂啊，一堆机械瞄具奇烂无比且只能单发的枪。不过和 4 代一样，当你用某把枪完成了 25 人斩、75 人斩和 150 人斩之后，你就能获得新的配件。这些配件中既有消音器，也有红点镜和光学瞄准镜。虽然它们的名字不一样，而且表现形式也有区别，但从本质上来说依然可视为 COPY。不过本作的配件更加丰富，还有支架、刺刀、弹夹等等。

乘物系统是本作的一大特色。在内测中的苏联工厂地图中，玩家就可以体验一把坐坦克冲锋陷阵的乐趣。坦克对付单兵自然是绰绰有余，不过火箭筒、炸药包也会对其构成威胁。用坦克杀敌和击毁坦克的得分与平时杀人没有区别。据说本作还能控制火炮进攻，期待正式版的早日到来。

4 代的技能系统在 5 代中也被 COPY 了过来。加血、加威力、死后扔雷这些经典技能不但被完全保留，而且连名字都没有变。不过本作的技能更多，而且也加了一些很实用的，比如 Toss Back 的作用是“捡起敌人的手雷时爆炸时间重置”，个人非常喜欢。本作因为有乘物系统，所以专门为乘物增加了一栏装备。

结束语

玩过内测之后，感觉本作完全可视为《COD4 二战版》，看来前作 1000 多万的销量使得 Activision 采用了“卑鄙”的 COPY 战术。不管如何，本作势必会在国内再掀网战狂潮，不过在内测中，我们经常被分配成日本军，这个的确让人郁闷……





因为《小小大星球》的延期，导致这一期PS3最期待的游戏没了。由此带来的后果就是——在未来的一个月内会有大量PS3大作撞车，我想“玩不过来”是最实在的评价了。而且不光是新作，大量旧作也于今日更新了奖杯补丁，不过全部都是欧美厂商的游戏。我就奇怪了，日本厂商咋就这么不懂事呢？搞个奖杯系统又不费什么事，还能吸引不少玩家的眼光，为什么就不做呢？现在日式游戏雄风不再，和这些厂商自身是撇不开干系的。

《抵抗 2》多人联机在线模式前瞻

X360 有《使命召唤 战火世界》在线内测，PS3 也拿出了《抵抗 2》在线内测。《抵抗 2》的前身虽无《使命召唤 4 现代战争》（以下简称《COD4》）的千万销量，但也是百万俱乐部的成员，因此还是颇受 PS3 玩家关注的。现在就为大家先行奉上有关报道！



▲这个在宣传片中出现过的场景，也是在线模式的一关。



▲单机模式的画面相比之下要好很多。

优缺点快评

刚开始《抵抗 2》的网络联机模式后，之前期待无比的我倒吸了一口凉气——游戏画面实在太一般了。众所周知，《抵抗 2》能够支持 60 人的大混战，限于本世代游戏机的机能，画面素质肯定要缩水。不过眼前这个画面，的确是差得毫无大作气质。有编辑开玩笑说，《抵抗 2》同时在线人数是《COD4》的 3 倍，所以画面也要差个 3 倍。此话虽然夸张了一点儿，但是两者之间的画面差距的确够大。

不过开始游戏后，《抵抗 2》60 人在线的魅力就出来了。即使满员作战，游戏也很少会有拖慢延迟的现象发生，而且 2M 带宽下的网速就很流畅了。众所周知，因为《COD4》采用的是 P2P 的联机方式，以中国的网络环境而言，当中外玩家互联时根本流畅不起来。而《抵抗 2》看来还是采用了 1 代的技术，玩家全部登陆到一个服务器上战斗，因此卡的几率要小得多。至于这种大混战的方式有多大吸引力就是因人而异的问题了。

网战系统

现在主视角射击游戏的网战系统已经很成熟了，单就设置来说像样点儿的游戏都不会有问题。《抵抗 2》同样引入了升级系统，打中敌人即有经验值，进而升级。升级后能够开启新的武器装备，武器装备同样丰富无比。玩家还可以选择 3 种基本职业：战士、医护兵或特种兵，各个职业需要分开升级。比较有趣的是每打中一枪都会获得经验值，当你拿着机枪对着敌人扫射的时候，就可以看到经验值在不断地跳动，看起来非常有快感。

《抵抗 2》的世界中有两大阵营：人类和奇美拉。奇美拉有着人类所不具备的超能力，发动之后能够加速和透视，武器也要更胜一筹。而人类胜在拥有雷达装置，射击也更稳一些。随着级别的提升，两大阵营的区别还会进一步拉大。目前还在不断探索中。

目前内测版开放了 3 个地图。

在线合作

在线合作模式将是《抵抗 2》的一个重要模式。官方声称此模式通关要打 100 个小时，老实说初次听到这个说法的时候，个人对此表示怀疑。结果实际玩过之后才发现，莫说 100 小时，再翻一倍我也相信啊！

在线合作模式简单地说就是 8 个玩家一起去刷副本。在一个场景中会有数不清的敌人向你袭来，除了普通的奇美拉，还有各种 BOSS 级的巨型奇美拉，保证让你体验到“满天子弹乱飞，打枪打到手软”的感觉。每次进入游戏时，敌人的配置都会有一点区别，一关平均要打上半个多小时才有可能过关。每关中途还会有一些任务，使得战斗不会枯燥。

由于敌人极多，团队配合非常重要。玩家可以无限复活，不过每次被打倒后，都需要静候 30 秒才能复活。如果全员阵亡，就算 GAME OVER。走到阵亡的队友前按△，可以加速其复活，而且可以多人一起帮忙。玩家的弹药有限，打光之后需要到指点地点去补给，或是让队友给你，医护兵在这个模式里相当活跃。8 人团队必须分工明确，不过目前看来 3 种职业还是少了点儿。

此模式一样有升级要素，升级之后可以获得新的武器装备，从而能够更快更好地屠杀敌人。游戏中的 BOSS 级敌人个个都是皮厚肉粗，就算 8 人围歼也得连续轰上好几分钟才能将其干掉。这种疲惫的感觉会促使你对升级更新武器产生极大的动力。相比联机对战，这个模式打起来更加休闲，叫上几个好友一起来玩肯定不错。期待！



■像这样的巨型敌人，在合作模式中经常出现。

神机奖杯



上期因为 TGS 特刊页数紧张，所有的主机专页都没上。在这一个月时间内，奖杯游戏有如雨后春笋般涌现了出来，下面就为大家列出近期有奖杯的游戏。

孤岛惊魂 2	Far Cry 2	光盘游戏
小小大星球	LITTLE BIG PLANET	光盘游戏
NBA 09	NBA 09	光盘游戏
死亡空间	Dead Space	光盘游戏
High Velocity Bowling	High Velocity Bowling	下载游戏
Penny Arcade Adventures: Episode 1	Penny Arcade Adventures: Episode 1	下载游戏
影中漫步	Linger In Shadows	下载游戏
像素垃圾 怪物	PixelJunk Monsters	补丁更新
战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	补丁更新
雇佣兵 2	Mercenaries 2: World in Flames	补丁更新
横行霸道 4	Grand Theft Auto 4	补丁更新

《横行霸道 4》的奖杯补丁着实让人惊喜，不过要想拿奖杯的话不能用过去的存档。在光盘游戏中，这里要强烈推荐《死亡空间》，游戏素质很高，本期杂志又有攻略，拿白金奖杯的难度也不大。而下载游戏要推荐《影中漫步》，单从奖杯角度来说极其优秀，不到一个小时就能拿齐十一铜五银，事实上如果有经验的玩家大概十分钟不到就能圆满。不过这个游戏极其诡异，不同于任何传统游戏，玩家要有心理准备。

据外国媒体报道，未来已有多款大作预定对应奖杯，已确定的有《镜之边缘》、《使命召唤 战火世界》、《机车风暴 2》、《末日战争》，传闻中将对应的有《白骑士物语》、《生化危机 5》。如果属实，那真是太让人开心了。

《镜之边缘》 截稿前 PSN 上放出了《镜之边缘》的试玩版，果然是一款很有创意的游戏，有条件的玩家赶快去下载吧！

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





最近 Wii 上的音乐游戏真是如雨后春笋般一个个往外冒，前段时间刚出了一个啦啦队游戏（让玩家模仿啦啦队少女跳舞），最近又有一个给女生减肥用的草裙舞游戏发售，除此之外《Wii Music》之类的音乐游戏也是一抓一大把，这么继续下去，估计哪天就该发售摄像头周边让玩家自己录制舞蹈上传了……



话说今年的光棍节注定要热闹非凡。为什么？因为在 11 月 11 日这天正好赶上《疯兔危机》新作的发售，到时候想不热闹都不可能！不过话又说回来了，去年发售的前作在总体素质上并没有让我有眼前一亮的感觉，再看看现在，游戏眼看就要发售了，似乎各大主流游戏媒体和育碧自己都没有过度宣传这款游戏，我不禁开始对游戏的素质有些担心了。

Wii 硬件教室

最近一段时间关于 Wii 的软硬件破解消息可谓层出不穷，虽然我们可以想到，任天堂的高层们在得知这些不利于他们的破解消息后会气得暴跳如雷手脚抽筋，不过对于广大玩家，特别是对于国内的玩家来说，不断出现的破解无疑可以让自己的游戏生活变得更加舒服自在。好了，现在我们就来看看，近期最为重头的破解欣喜都是哪些。

破解新时代，免除刻录游戏镜像的烦恼



自从 WiiWare 出现以来，许多玩家就开始担心主机内置的 512M 闪存会被很快塞满，而这种担心现在已经成为了现实。不过，虽然大家都在期待任天堂有朝一日能够推出专门的 USB 外接硬盘服务，但前段时间来自官方的声音却将玩家的期待无情地捏碎。不过就在近一段时间，黑客们发布了他们最新的成果——通过引导程序来实现主机通过 USB 连接硬盘。详细安装过程的视频已经被黑客们上传到了 YouTube 网站，虽然我们还不能确认这种破解方式的可行性，但由于此种破解方式的开发者是在同领域内有着很高声誉的知名黑客，所以真实性还是很高的。有兴趣的读者不妨与我们一道关注此事的进一步发展。

王者复归！第二代 Wiikey 直读芯片发布

在经过了很长一段时间的沉寂之后，第二代 Wiikey 芯片终于对外发布，这对广大玩家来说无疑是天大的好消息。新规格的芯片对以往出现过的历代主板均有良好的支持，并且兼容目前已经推出的各个区域版本主机。更难能可贵的是，第二代芯片继承了老版本芯片的优良传统，可以通过固件更新来进行升级。我们不难预测到，随着新一代 Wiikey 的普及，国内的 Wii 主机价格将会进一步下降，如果你准备购买 Wii，那么现在正是最佳时机。



关注 系统固件更新

近期，任天堂再一次更新了主机的系统固件，这一次更新的内容主要针对专用虚拟货币的单位进行了统一，原来的 Wii 点数（Wii Point）在名称上变为任天堂点数（Nintendo Point），更新后的系统固件在系统菜单上依然显示 3.3J。这种名称上的变化主要是针对今后任天堂自身旗下各个游戏平台付费购物系统而展开的，不仅仅是 Wii，拥有 NDS 掌机的玩家今后也可以通过兑换任天堂点数来进行网络购物了。当然，我们还可以看到，以公司的名称为虚拟货币命名，这将意味着今后可能推出的各种任天堂硬件产品都会与此虚拟货币系统挂钩，这一次的调整明显是为今后的发展打下先期的基础。更改名称后的虚拟货币兑换方式与之前没有任何差别，依然是 1 日元兑换 1 个单位的任天堂点数。

Wii 专用光头清洁套装

十月中旬，任天堂官方推出了一种 Wii 专用的光头清洁套装。这种产品的推出显然是为了应对许多玩家反映的 Wii 主机光头读取不利的问题。其实这种清洁手段对于我们来说已经不算新鲜了，不过既然是官方出品，那么质量和效果应该是可以有保证的，最起码我们在有了它之后就不必再将主机送去维修了，更何况这套清洁套装的售价只要 800 日元。如果你的 Wii 主机已经出现了光头读取不良的毛病，那么不妨试试这个。



WiiWare 热线



Wi-Fi 8人对战 炸弹人

开发商	Hudson
游戏类型	动作
所需点数	1000点
游戏人数	1～8人

游戏本身最大的创新之处在于融入了体感操作，而具体的玩法则依然遵循着系列的传统。精心制作的各种场景、机关和道具可以令玩家沉醉在对战之中。最多允许 8 名玩家在线对战的系统也让游戏本身变得更为刺激好玩，特别是在加入了体感操作之后，游戏的代入感更是进一步增强。

栏目主持 | 火云

掌中天地

包罗掌中万象
遨游自制天地







PSP-3000 因为暂时无法破解，而且还出现了屏幕横纹这种硬伤，似乎不那么招玩家的待见，所以这越卖越少的 PSP-2000 的价格就扶摇直上了。不过近期有购机打算的读者也不用着急，这破解是早晚的事情，届时价格肯定会回落，咱们不必为了这一时的冲动而白白损失辛苦得来的银两。杂志拿到手中的时候 NDSi 应该已经上市了，目前看来双摄像头和丰富的拍照功能十分吸引人，如果能够早点出现破解的烧录卡的话，在国内应该会非常受欢迎的，况且这 11 月 NDS 上还有不少大作将要发售。

破解信息

5.00M33？你先别着急



手中还憋着 TA-88V3 和 PSP-3000 的读者先别激动，这并不是说新版的 PSP 已经遭到破解，而是不久前官方放出的 5.00 固件被破解。不过对于这个新版本 Dark_Alex 并没有做出过于详细的功能描述，只是低调地公布修正了 XMB 下调整 CPU 频率时出现的 BUG。而且最初的 5.00M33 在使用官方新加入的直接登录 PSN 的功能上还存在问题，不过只要将版本升级到 5.00M33-3 就可以绕过官方的检测解决这个问题了。目前许多自制固件也都推出了支持 5.00M33 的版本，玩家可以正常使用常用的如 PPA 和 FreeCheat 等。喜欢尝新的玩家如果对使用 PSP 登录 PSN 这个新功能感兴趣的话，可以尝试着将自己的 PSP 升级到 5.00M33-3 了。

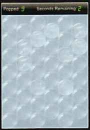
PSP 也开 BAN，PSN 开始屏蔽自治系统用户？

看完了上边的破解信息先别急着高兴，对于这条不知道从哪出来的传言我们还是要持谨慎的态度。因为据说已经有部分玩家因为使用自治系统登录 PSN 而被屏蔽的消息，不知道是不是因为官方采取了检测措施。先不管这是不是同微软一样的手段，对于寄望在 11 月享受 PSP 官方对战平台的玩家来说，这可不是一个好消息，如果现在就被官方屏蔽，到时很有可能无法享受到该服务。所以还是劝告想尝鲜的玩家，想要登录 PSN 的话，可以使用电脑下载官方软件“Media Manager”采用电脑实现，不必急着拿手中的小 P 来冒这个险。

你有强迫症吗？

相信有不少玩家和火云一样有喜欢按包装用的气泡衬垫，将塑料的泡泡一个个按破的感觉真是欲罢不能。在医学上把这种行为称之为轻微的强迫症表现，不必紧张，其实这也是一种排解压力的方法，每个人都或多或少会有这样的症状。

在之前的“多边共享”栏目中我们曾经为各位推荐过一款由 NBGI 推出的气泡玩具，它可以模拟出按气泡的感觉，并发出气泡破裂的声音，不过市面并不常见。如果你对捏气泡情有独钟，却苦于找不到真的气泡或气泡玩具过手瘾，那么 iPod Touch 上名为《BubbleWrap》的一款游戏也可以帮你实现这个愿望。只要将你的 iPod Touch 连接到网络就可以下载这款免费的小游戏了，游戏的方法很简单，就是在限定的时间内尽可能多的将屏幕上的气泡按破，如果运气好还能按到“×5”的奖励。现在火云的最高记录是 200 多个，你对自己的手指有信心吗，那就赶快来挑战吧！



用 PSP 做电脑显示器

软件名称 PSPdisp



将 PSP 的图像输出到电脑上的自制软件我们见过不少，可是今天要为各位介绍的这款使用 PSP 来显示电脑图像的软件，恐怕就很少见了吧。虽然这也只限于纯粹的“欣赏”，我们不能使用 PSP 对电脑做任何操作，但是对于喜欢尝鲜的玩家来说，还是具有一定吸引力的。首先，先要下载 1 个名为 PSPdisp 的软件，解压缩之后我们能够看到 3 个文件，在电脑上运行 PC_PSPdisp_v0.1_setup.exe 文件，运行之后电脑右下角就会出现 1 个 PSP 的图标。接下来将压缩包中 PSPdisp_v0.1/bin/ 目录下的 PSP 文件夹至于记忆棒根目录，然后在 PSP 上运行该软件。最后要做的事情就是在电脑上右键右下角的 PSP 图标然后选择“Enable”即可完成操作了，别忘了用 USB 线将你的 PSP 连接到电脑哦。

实用度 ★

自制软件推荐

关机也能闹醒你

软件名称 Hardware Alarm Interface



还在为自己的 PSP 没有闹铃功能或无法关机闹铃而感到苦恼吧，现在 Hardware Alarm Interface 可以为你解决这个问题（好吧，我承认它的名字是有点长）。该软件不仅支持待机和关机闹铃功能，而且还能通过插件来实现在 XMB 下的闹铃功能。如果你对软件默认的铃声不太敏感的话，还可以选择能够有效使自己从睡梦状态中唤醒的铃声来更换文件夹内的 MP3 文件。在最新的版本中还加入了通过 Wi-Fi 连接网络校准时间的功能，这下也不必担心自己的时钟与实际时间不符的问题了。总之，如果你是一个嗜睡虫，而且还不愿意用手机做闹铃，那么这款软件对于你来说那是相当实用的。

实用度 ★★★

掌上辞典

软件名称 NewDicts

NDS 上下屏幕长视野优势对于查阅资料来说非常方便，所以喜欢阅读的玩家为自己的 NDS 装载一个辞典软件就可以省去翻阅厚厚的字典的麻烦了。最新版本的 NewDicts 傻瓜包中包含了作者自制的《牛津高阶英汉双解》、《现代汉语词典》、《古汉语常用字字典》等中外共九部字典，无论阅读中文还是英文书籍都能为你答疑解惑。

实用度 ★★★

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



对于还没有进入次世代的玩家来说，在掌机中寻觅优秀的二线游戏显然是休闲放松的最佳选择，而这次进行时除了为大家精选了几款近期让人眼前一亮的作品外，秘籍栏目中也有《DJMAX 携带版 酷懒之味》的联动方法，可谓方便了没有正版 UMD 的玩家。当然拥有家用机的玩家也不要忙着跳过这些内容，在页面下方的小条中我们为大家准备了《超级机器人大战 Z》的伤害计算公式，相信会对大家更深入研究游戏的内容起到抛砖引玉的作用。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

死神 BLEACH 灵魂狂欢节

死神ACT时代降临

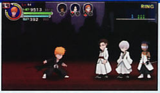
原名	BLEACH ソウル・カーニバル
机种	PSP
类型	动作



阳光成员 R

死神从开播到现在也有几个年头了，而根据死神这部热播动画改编的游戏在这几年里也是不断变着法地带给玩家惊喜，从格斗游戏到角色扮演再到策略类，最后到本作的横版过关，可以说死神的游戏跟死神里的角色一样在不断地进化着。

基本操作	
十字键	移动
□	攻击（↑或↓+□为必杀攻击）
×	跳跃
○	瞬步
△	援护攻击
L	爆气
R	切换版面
SELECT	地图
START	菜单



上手指南

游戏一开始就有教学关卡，具体操作方法就不在这里赘述了，以下我把我玩游戏时的心得体会和大家分享一下。由于游戏中的必杀技只需要消耗少量的 SP 就可以使用，在这里建议大家多用必杀技，一来加快了杀敌速度，二来可以练必杀技的熟练度，游戏中途的箱子或者大型敌人被打倒后都会获得大量的 SP 恢复，所以随时保持 SP 在一半的位置即可；游戏中的宝箱大多在版边或者高的地方以及隐藏区域，所以在寻找宝箱时尽量往空中飞就对了；游戏中应该经常查看地图，最好一次性把地图走完，而且只要地图上标有前进方向的就一定会有，如果找不到那就证明是隐藏区域。中前期的隐藏区域会有地狱蝶来提醒，地狱蝶消失的地方就是隐藏区域的所在地，对着那地方狠狠攻击吧，中后期就不会有地狱蝶提醒了，比如岩洞类隐藏区域或者是虚圈里的地图，那就需要大家打起精神仔细寻找了，一般来说隐藏区域在高处，反正地图永远都是正确的。大地图画面时可以看到关卡的完成情况，P 代表全部完成，C 代表完成不够彻底，地图没达到 100% 或者这一关里的人物没全部收集，当然我们的目标是："没有 C"。

庞大的关系网

随着动画里虚圈的战斗接近尾声，本作出场的人数可谓相当庞大，游戏中甚至连一些出场仅有几次的人物都被列为可收集的人选。虽然大多数角色都只能作为援护角色登场，但是想要收集完所有角色那还是需要花费一番功夫才行。游戏中一半以上的人都是需要收集到特定的人物后才会加入的，甚至一些角色躲在关卡里的隐藏区域里，在没有地狱蝶的虚圈里如果不仔细寻找的话还真是不容易发现这些人的藏身之处。

灵魂碎片

游戏中角色加入后就会得到该角色的灵魂碎片，在游戏菜单的第一个选项里有八个空位来放置这些碎片。每个角色的灵魂碎片都有自己的特殊能力，比如让武器带有某种属性，增加某属性上限值，移动速度加快，三段跳跃等等。带有刀图案的碎片表示该碎片可以设置援护攻击，本作中所有援护攻击角色的攻击方式都不相同，喜欢尝试的朋友估计要花点时间来研究了。每个碎片的边缘都有四个格子，分别插入各种颜色，碎片与碎片之间要是相邻的格子颜色相同的话就会得到能力的加成，所以如何放置碎片也是相当讲究的，最后需要注意的是在空位里放置某些有特殊关系的碎片后会获得特殊效果，比如露琪亚和魂、一护学校的四人众、夜一和碎蜂、ネル三人众等等，由于本作能收集的人数非常多，而特定的组合肯定也少不了，相信看过死神的朋友多多少少都有自己心里的特定组合吧，没准游戏制作人的恶趣味就跟你是一致的(笑)。

装备的技巧

游戏菜单里的第二个选项就是装备道具的界面了，出战的角色最多可以装备四个道具，不同的道具有自己固定的颜色，而道具的颜色也就对应灵魂碎片的颜色，所以在装备道具是应该尽量选择临近自己的四个灵魂碎片的颜色。道具的获得途径也有很多，宝箱里、敌人身上、BOSS 战后的轮盘、商店等等，前期的道具用处还不是很明显，但是到了游戏中后期想要顺利过关基本就得依靠强大的道具来提升自己的能力。就本作而言，道具的作用远远大于等级的提升，当然前提是游戏中后期的极品道具。BOSS 战时的战斗评价会影响最后转轮盘时奖品的优劣，越高的评价出现的好道具就越多，这可以说是优秀道具的主要来源之一，大家可要善加利用。



商店与合成

在现世的浦原商店里可以买到许多初级道具和一些收集要素物品，比如壁纸、录象带、人物手办（获得该人物的灵魂碎片后才会出现该人物的手办），这些东西都是可以在一护的家里欣赏的。在商店买卖物品都会增加好感度，好感度越高商店出售的物品也就越多，好感度和消耗金钱的比例是1：1000。在到达尸魂界不久就会出现研究所，在这里我们可以进行道具的合成。道具可以跟其他道具组合，也可以跟专门合成用的虚骨组合，初级道具和虚骨都是可以在商店里买到的，不同颜色的组合会使合成后的道具变成另一种颜色，如果想保持该道具颜色不变就必须用相同颜色的道具来组合，或者用无色虚骨来和道具组合。合成中的一些特殊组合会随着合成好感度的提升而不断开启，当然也是花钱越多好感度提升越快。



写在最后

本作的收集要素是相当庞大的，它们都可以在一护的家里查看，最有挑战的可能就是 BGM 的收集了，毕竟宝箱的注目程度比起地图上的人头来说要小太多了。从刚开始玩本作到通关笔者是一气呵成的，可以不夸张的说本作"吸手"程度比以前任何一作都要高，没有角色扮演游戏般冗长、不象对战游戏般重复、更不比策略游戏般耗时，短短十来分钟就能完成关卡，而且关卡的设置也比较合理，十来个关卡的数量也比较适中，总之给人一种拿得起放不下的感觉。最后众多人物的登场也算是相当照顾死神饭们，喜欢死神的朋友一定不能错过本作。

《机战 Z》计算公式①

最终伤害值 =（基本攻击力 - 基本防御力）× 地形效果 × 体积差补正 × 特殊技能或特殊能力效果 × 队长效果 × 阵型补正 + 防护罩效果

武器地形适应：地形以被攻击方所在的地形为准，S 为 1.1，A 为 1，B 为 80%，C 为 60%。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

DJMAX 携带版 酷懒之味 PSP 韩版

原名 DJMAX PORTABLE Clazziquai Edition

ISO的联动方法

除了用UMD正规的换碟联动方法外，用ISO也可以实现联动，但方法相比2代要复杂一些。

（1）在PSP的XMB界面按SELECT键，将UMD ISO MODE调成Sony NP9660，其他模式无法实现联动；

（2）按住R键重启PSP，出现菜单后进入Configuration选项，确认USE VshMenu后括号内的英文显示为（currently：Enabled）；

（3）确认记忆棒中装有CMF插件，这是一种有截图、金手指等多种功能的PSP常用自制软件，用百度等搜索工具很容易就能找到；

（4）进入《DMP CE》后，点击LINK DISC选项，选择联动1代或2代。

（5）只有一根记忆棒的玩家将记忆棒取出，用读卡器或另一台PSP将记忆棒中的ISO移除，拷入1代或2代的ISO，将ISO的文件名改成与《DMP CE》ISO相同的文件名；有两根记忆棒的玩家，在另一根记忆棒中拷入1代或2代的ISO，文件名相同的原则不变。

（6）将装有1代或2代ISO的记忆棒插入PSP，可以看到追加新要素的提示，不停按○键，直到画面提示换回《DMP CE》的碟。

（7）只有一根记忆棒的玩家请将记忆棒取出，移动1代或2代的ISO，重新拷回《DMP CE》的ISO，将记忆棒插回PSP；有两根记忆棒的玩家把装有《DMP CE》ISO的记忆棒插回PSP即可。

（8）此时画面会提示联动失败，选择YES后，同时按音量+和-号（有时默认为音乐键）调出CMF的菜单，菜单最上方应显示游戏名。此时再拔插一次记忆棒，如果回到标题画面，则表示联动成功，存档后，联动追加的要素也就都保留了。

[提供者：胜负师]

毁灭世界 NDS 日版

原名 ワールド・デストラクション 导かれし意思

打造出究级武器

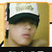
在游戏终盘的时候玩家可以买到モルテ的武器"エクゼキューター"，然后把它跟素材"なぞの液体"合成就可以得到"カオスブレーカー"，这时武器上就会带有"物攻ブースト HP 付き"效果，这种效果的最大特点就是HP越高攻击力越大，把这件武器的素材抽出后再跟其它强力武器合成，这样玩家只要有70级就有近999的攻击力了，消灭最终BOSS简直就是小菜一碟。

[提供者：阳光成员 SOLID]

湾岸午夜俱乐部 洛杉矶

原名 Midnight Club：L.A.Remix
机种 PSP 类型 竞速

感受午夜霓虹，体验速度激情



阳光成员 依然盆盂

在经过半个月的跳票之后我们终于迎来了PSP上这款赛车大作，本作中ROCK STAR在音乐、画面和车体改装上的三把火让游戏与上作相比有了质的提升。游戏中收录的每首音乐都充满了热血张扬之感，在高速紧张的比赛时更会令你神经紧绷。毫无疑问，该作是PSP上现有画面最棒的游戏之一，场景柔化处理之后看起来相当细腻逼真，加入的破损系统让游戏体验更加真实，而且还能在车体玻璃上看到反射的倒影。对于车体改装的细节本作几乎是做到了赛车游戏的极致，从决定性能的发动机、底盘和轮胎到影响外观的喷漆、底盘氖灯和车体纹身都可以购买的，你甚至还可以改变刹车钳颜色和车牌号。另外，完成洛杉矶生涯后玩家还可以转战东京，内容可以说是相当充实。

任务

游戏在进行的时候任务会在GPS上标注，并且任务类型和难度以符号加颜色的方式表示。当参加任务的时候，对着比赛的对手或者冒烟的任务点闪一下车头灯即可。在对方车前闪灯后会提示到起跑线会合开始比赛，此时如果能比对手先到起跑线则能获得一定REP（相当于经验值）奖励。另外，只有完成现有的部分关键任务后才能开启下一个任务，有的任务还需要特定的车型才能参赛。

驾驶技巧



●起步的时候为了在短时间提速，倒计时按住R+×将能量蓄满，然后在发车瞬间放开R就可获得最大初速度。如果要90度掉头，同样按住R+×聚满能量后松开R并配合方向就可以瞬间掉头。

●氮气加速有两种，一种是汽车本身所带的可以改造的氮气系统，在速度表周围以格子表示且不用不会减少。另一种是当对手在前方不远处时激发出来的氮气系统，在限时内不用会消失。

●不同的车辆会有不同的能力，这些能力只有在初期使用一段时间后才能开启，在弯道灵活运用这些能力可减少撞车的几率。

●在比赛时如果能抄小道将会大大缩短路程，小道在地图上会以比建筑更浅的颜色表示，另外跟着对手跑也会发现很多小道。

你的勇者 轻小说谱写的童话冒险

原名 キミの勇者
机种 NDS 类型 角色扮演



阳光成员 R

作为一个传统日式角色扮演游戏的爱好者，这款游戏对自己的吸引力还是比较大的，由"《心跳魔女神判》系列"的制作人开发的本作在人设和剧情方面自然也是没话说，而游戏"每天半小时"的理念也让通关显得比较轻松，至于那些眼花缭乱的技能更是让人爱不释手，让看似平凡的战斗增添了不少看点。

轻松的游戏

整个游戏一共分为25个章节，虽然乍看之下会感觉游戏的主线比较长，但实际上每一章加上做完支线任务也只会花去1个小时左右，所以在30个小时内通关还是没有问题的。因为角色扮演类游戏的连贯性总会使得玩家一不小心就沉迷下去，所以本作在每个章节完成之后都会有十来秒的章节切换时间，虽然打断了游戏的连贯性，但是这也变相地提醒玩家适时收手了。就算是比较忙的朋友抽空花半个小时玩上一小段剧情也是非常不错的，不用担心因为沉迷在游戏里而忘了正事。游戏的难度适中，迷宫的构造也不复杂，几乎不用刻意练级也能通过BOSS战，其中需要提醒大家的是，迷宫中某些原本封闭的区域会在接到对应的支线任务后开启，因此要想达成迷宫的完全探索率，只要有支线任务出现就应该立即接下完成。

丰富的技能

游戏中我方能控制的角色多达10人，但是能够参战的却只有4人，如何搭配这要看大家自己的喜好了。每位角色都有专门对应的技能书，一本技能书里的技能数量不等，除了特定角色的专用技能书外，还有许多通用的技能书。技能书里的技能同样具有各种属性，如果每位角色自身的属性和技能书相同，那么技能的威力也会有所提升。通常情况下，技能书在各个城市的商店里就能买到，而一些相对高级的则只能从迷宫的宝箱中或者是支线任务的奖励中获得。

上级与觉醒星技

战斗时同伴攻击（包括使用技能）同一目标为会随机形成"连携攻击"，而连携攻击会根据HITS数对伤害数值进行修正，所以是提高战斗效率的一个重要手段。另外当在角色使用同属性技能发动连携攻击后，系统会根据造成该属性攻击伤害的蓄积值来发动上级星技，连携角色越多，同属性攻击伤害值越高。最后要提到的就是觉醒星技，必须将流程发展到第12章结束才能使用，不过使用的条件就比较苛刻，需要使用固定的顺序发动固定的技能，并成功触发连携攻击后才行。觉醒星技威力和华丽程度是游戏中最高的，到后期虽然系统会给予发动条件的提示，不过实际操作起来还是需要一点运气，而一旦发动过一次的觉醒星技会被系统自动记录下来，之后就可以对照之前的技能顺序来发动技能了。



《机战Z》计算公式②

基本攻击力＝（攻击方机师的格斗值或射击值＋当前气力值）× 武器攻击力 × 武器地形适应 ÷200

基本防御力＝（被攻击方机师的防御值＋当前气力值）× 装甲 ÷200

古惑狼 失魂怪物

古灵精怪笑掉牙，拯救世界全靠他！

原名 Crash Bandicoot:Mind Over Mutant
机种 PS2 类型 动作



阳光成员 依然盆盂

自从《古惑狼》离开顽皮狗公司以后，该系列就不断地进行创新并开拓出了与原作不同的风格。经过上一作《泰坦》的好评之后，我们在一年之后重新迎来了这位搞笑的老朋友。本作在《泰坦》的基础上未作太多变化，仍旧采用了可以控制怪兽等设定，但值得一提的是游戏的过场采用的是不同类型且非常美国味的动画，如果你经常看 CARTOON NETWORK 那绝对会引起你的共鸣。

宝石

游戏中的宝石主要是用来提升主角和怪物的各项能力，当收集到头像处宝石槽满后即自动升级，需注意的是主角和怪物不能共用宝石。另外，破坏场景中的物体会有大量宝石，但只有控制怪兽后才能破坏大型场景物。

物品	效果
淡蓝宝石	游戏的基本宝石，捡一个宝石数 ×1
紫宝石	每捡一个宝石数×5
黄宝石	每捡一个宝石数×100
绿宝石	在捡到时钟后会开启限时收集绿宝石任务（可以不做），完成后会有宝石奖励
宝箱	限时收集宝箱后出现宝石奖励

宝石倍化

游戏有两种方法让宝石数倍化，且倍化率显示在头像下方。一是捡有 X2 符号的闪光标志，这种方法倍化有时间限制；二是不断攻击敌人造成连击让倍化率不断增加，此方法倍化率在所控制人物受攻击前一直有效。但不论是哪一种，最大倍化率上限都是 20。

机关分析

紫色长石 在平台跳跃时会遇到闪光的紫色长石，需要用TK的能力将其推拉才能通过。

水下冰块 在被冰雪覆盖的场景中有在水下隐约可见的冰块，可控制Ratcicle直接跳上滑行。

N标志机关 当遇到中间有紫色N字符号的机关时，需控制RhinoRoller靠近后不断滚动解除。

地洞 出现地洞后，控制古惑狼站在上面旋转进入，按□键可在地下移动。

螺旋开关 螺旋状橘红色开关，站在上面不停旋转即可。



攻关难点

●故事任务13“Protect Nina's school Project”中位于学校里攀爬网处的开关需用TK的隔空能力打开。最后保护房间中的设备时建议不要根据提示用旋转攻击，因为一但眩晕硬直时间太长。一般情况下一枚导弹将会从上一枚的对面发射，根据这一规律提前判断即可。

●故事任务19“Save Uka Uka”最后有两个右手为加农炮的牛角怪Yuhtopus，需控制其一将场景中的四个装置按L1分别破坏，但攻击需持续一段时间才能将其破坏，所以应注意魔法槽中能量是否充足。

●做完一个任务时如果没有新任务提示，最好是沿原路返回遇到头上有金色感叹号的人物上前对话即可。

●当没有路前进的时候，此时需要注意场景有无可攀爬的地方。

●对付无法近身的发射子弹敌人，可以将子弹反弹回去攻击。

●以上所提怪物名请到初始场地房间中火炉里对照（笑）。

AWAY 混乱的迷宫

优劣明显的原创新作



阳光成员 R

原名 AWAY シャッフルダンジョン
机种 NDS 类型 角色扮演

不久前的 NDS 版《蓝龙 PLUS》相信大家已经体验过了，而同为最终幻想之父坂口博信所在公司开发的本作也在不久前登陆 NDS 了。作为一款原创作品，由大岛直人担任人设，而音乐方面则是坂口博信的老搭档，为“《最终幻想》系列”谱写过无数神曲的植松伸夫来担当，在最初公布的时候就吸引了无数玩家的眼球。实际玩到游戏后的确发现本作和普通的迷宫冒险游戏有所不同，所以作为一个老玩家冲着坂口博信这四个字也应该去体验一下本作才是（笑）。

另类的迷宫

游戏的战斗部分是以迷宫游戏的形式进行的，而本作和其他迷宫类游戏最大的不同就在于上下屏的迷宫会根据时间的推移而不断切换。在切换前，地图会有明显的震动，这时我们就必须到另外的屏幕上去等待地图的切换，要是在切换时没及时跑到另一个屏幕去，那么玩家不但会回到迷宫初始的位置，而且还会扣掉一点 HP 作为惩罚，所以只要事先准备好就不会在切换地图前手忙脚乱。迷宫里有各种机关，有些机关必须开启后才能打开通往下一层迷宫或者宝箱的路，而很多时候开启机关后就马上会面临地图的切换，这时候笔者送大家一句话：“宁停三分，不抢一秒”，要是你冲动了，那等待你的就是 PLAY AGAIN。



拯救村庄的英雄

游戏一开始主角所在的村庄就被神秘的飓风袭击，除了主角和自己的家外，其他的东西全被卷走了，而主角抱着寻找女主角的最终目的一不小心拯救了村庄以及所有的村民。游戏中的店铺都是可以提升等级的，只要将对应该店铺升级的物品卖掉就可以累积升级经验了，店铺升级后自然可以买到更多的商品，而杂货店升级后还可以提升保管箱的容量，因此卖掉对应店铺的升级物品本身也是一笔财富，可以说是好处多多，此类物品一但拥有，直接卖掉。

在迷宫中可以获得宠物，按下 X 键可以发射攻击性魔法，玩家一次最多可以携带 6 只宠物。初级宠物每只只能发射一次法术，使用后就要等到下一层迷宫才能恢复。不过在救出村长后，与杂货屋里的怪物对话就可以让同属性的宠物合体，或者是直接喂养食物，当满足要求后宠物就会进化，进化后的宠物每层迷宫攻击次数增加一次。宠物进化等级越高，每层迷宫的攻击次数就越多。流程中要是出现卡关的情况也不用着急，料理屋的老板是位占卜师，只要花费一点小钱就可以继续顺利地进行游戏了。

差强人意的画面

虽然由植松伸夫操刀的游戏音乐方面没话说，就算是 NDS 的发音效果听起来也是非常悦耳。游戏的剧情流程方面也是相当不错，各个人物性格非常鲜明，发展到最后居然还穿越了，不得不对坂口博信赞一个。游戏唯一让人不满意的地方可以说就是人设以及游戏画面了，劣质的 3D 游戏画面以及不能突出各个角色鲜明形象的人设可以说是本作的一大败笔，特别是人物的建模实在是太糟糕了，最后将本作推荐给对画面要求不高的朋友，它绝对不会让你失望的。

中文游戏风向标

和汉化家用机游戏比起来，掌机游戏的操作难度明显要小很多，而且民间的汉化小组也一直没有停下汉化的脚步，让很多因为语言问题而无法体验游戏精髓的玩家找到了全新的乐趣。

作为近期最受关注的 NDS 游戏，《恶魔城 被夺走的刻印》在正式推出仅仅三天的时间内就有民间的汉化小组放出了汉化版，除了能够帮助大家对剧情有更细致的了解外，相信不少玩家还因为游戏过高的难度而在游戏中不断寻觅攻关的突破口。另一方面，对“龙珠”有特殊感情的玩家也可以玩到前不久发布的《龙珠 DS》汉化版，



层出不穷的猥琐画面加上完全的中文翻译，估计又会让大家笑掉大牙，并从一个侧面反映出本作能够在日本本土也取得不俗的成绩，与游戏自身的高素质也是分不开的。趣味游戏方面，《载具王国 DS》汉化版的推出对于想提前学习驾驶方法的玩家来说实用度颇高，游戏中提供的包括出租车、卡车、警车等常见车辆都备有详细的操作说明，在不断地完成任务中潜移默化地让人对驾驶的技巧有更切身的理解。

一向以高自由度著称的《神鬼寓言 2》也是近期 X360 上不可多得的中文游戏佳作，虽然以东方的审美观来说游戏中的人物都不能算是“美型”，不过恋爱、结婚、生子等丰富的设定，在全中文的界面下显然会让很多玩家乐在其中，无法自拔，当然最重要的还是保持正确的道德观啦（笑）。



《机战 Z》计算公式③ 特殊技能或特殊能力效果：大致可分为 3 类。第一类是能直接影响到攻击力的人物能力和机体能力；第二类是系统补正（如 ALL 武器攻击 2 个目标时威力减少 20%，攻击 3 个目标时威力减少 40%，学会集束攻击后分别变为减少 5% 和 25%）；第三类是热血、魂以及会心一击带来的直接影响。



东京琐记2004～2008

自2004年起，每年的9月或10月，东京街头总会出现行色匆匆的一行人，他们来自中国，但不是普通的观光客，他们在东京的行程一般只是五六天，却有大半时间要在幕张会展中心渡过。他们每年的人员配置均有所不同，但目的却只有一个：为中国玩家带来最生动最直接的东京游戏展现场报道。

UCG的TGS现场报道已经坚持了五年，将其称为一种"传统"也不为过，而每年一篇东京游记则是另一种传统。说实在的，撰写游记其实是一件苦差事，紧张的行程、马不停蹄的工作，再去掉吃饭、睡觉和交通时间，能够发生有趣故事的机会实在太少了！没有"游"又哪来的"记"？在回国后，游记主笔者还有其他的大量工作，因此就需要同行者为主笔者提供各种素材，并帮助回忆，这样才能让游记不至于变成流水账。可以说要写出一篇好看的游记，就必须努力做一个"生活的有心人"。即便如此，因为篇幅与时间关系（篇幅和时间是编辑工作的大敌，这一点永远无法改变），最终成品总会留下些许遗憾，就连刚写了TGS 2008游记的火云看到上期杂志时，也拍着他的"大象腿"懊恼地说，有这么几件事儿忘记写了。

五年时间的沉淀，那些在脑海里还存有清晰画面的事情，必然是印象最为深刻，也是最值得与人分享的物语，何不把这几年去过东京的编辑们聚到一起，在琐碎的记忆中翻找一些这样的故事，来弥补这些缺憾呢？于是，这篇特企也就有了它的成因。当然，作为一种补充，以下琐忆会尽量回避历年游记中出现过的内容或是"著名"的段子，对于执笔过游记或已经分享了大量趣事的几位同学来说，回忆中也会有部分升华为感悟。而对东京的印象，或者说是过客眼中真实的东京，则是主题所在。

饮食购物篇

翻看往年的东京游记，不难发现，大家对于吃那可是一点儿也不吝啬篇幅。事实上，吃是编辑们东京之行中为数不多的私人时间，品尝异国食物的过程往往都比较难忘。至于购物，无非是前往秋叶原"朝圣"，买点儿中古游戏也就罢了，奢侈品是想都不敢想的。您如果需要涩谷的购物经验分享，那我们怕是无能为力了。

ありがとう-お-かぉ

看了这个标题，会日语的朋友可能会发问："这'ありがとう'是谢谢的意思，但后面这个'お－かぉ'是啥意思呢？"大家别急，听我慢慢道来……

日本人讲究礼仪，这一点大家都是有所领教的，尤其是服务行业，进门"いらっしゃいませ"，出门"ありがとう"，开口闭口都是"どうぞ""すみません"之类的，更是客气得让你都觉得不好意思。在这样的环境下，我们也都入乡随俗，跟着日本人一起客气，点头哈腰，弄得每次去日本都腰酸背疼……

2007年TGS的某个晚上，我、纱迦、飞行员一起去酒店附近的拉面馆吃晚餐，大家拿着菜单端详了半天，选中了自己看上的拉面。其中我点了一碗叉烧拉面后，觉得分量可能不够，于是又加点了一份看上去很小巧玲珑的牛肉咖喱饭。稍候片刻，大家的拉面都端了上来，可能当时太饿的原因，大伙大快朵颐，当时我的面吃到一半，就觉得似乎有七成饱了，那碗咖喱饭怕是要浪费，不过想那分量应该不多，到时候和飞行员分一分就行。正想着，服务员从身后招呼过来，看来我的咖喱饭到了，于是我条件反射似地一边说着"ありがとう"一边让开位置给服务员，结果我话说到一半，扭头看到这碗咖喱饭居然比我面前的拉面分量还要大，于是一句"我靠！"的惊呼脱口而出，连起来听就成了"ありがとう－お－かぉ"，可怜那位服务员被这中式日语给吓到了，一时之间不知道我要表达什么，以为自己哪里做得不对，一脸委屈地愣在那里，只留下飞行员和纱迦在那儿笑个不停……

至于那碗牛肉咖喱饭嘛，我和他们分而食之，味道还真不错。



游戏文化 特别企划

真正的起点！东京第一餐

2004年的东京电玩展，是UCG第一次派遣编辑团队前往现场报道的一届游戏展，大型游戏展合刊也始于那一年。对于只去过这么一次东京的我来说，自然有不少事情记得特别清楚，比如到达东京后的第一餐就很是难忘。

虽说在飞机上吃了一点，可那味道诡异的获得航空食品大奖的“姜汁炖奶”哥儿几个都没敢吃几口，到旅馆放下东西已是晚上8点，个个都已饥肠辘辘。旅馆对面是间专办丧礼的会馆，整条路有点儿阴森。路口有一家中国料理店，有人提意在那儿吃，当即被众人否决。“来日本吃中国菜？不是吧！怎么也得吃点本地风味。”于是我们又找了两条街，终于进了一间看着特地道的日本馆子。店小二很客气地递上菜单，我们边翻边算着汇率，不禁对异国物价发出感叹……由于资金有限，最后几乎所有人都点了一种1000日元左右的“石焼ビビンバ”，那是菜单上最便宜的主食。不过日本人的食物都比较“精致”，这一碗饭的量根本不够一群饥饿青年塞牙缝的。最后我们又在附近找了一家KFC，每人又花了1000多日元，才算解决了温饱问题。

不过后来回国后才知道，“石焼ビビンバ”其实是正宗的韩国料理——石锅拌饭。大老远地东渡扶桑，第一顿吃的居然是韩国拌饭加美国汉堡，的确有点儿讽刺。更有意思的是，因为第一顿饭超支了，大家之后几天吃的几乎都是最便宜的三五百日元的牛肉饭和拉面。2004年，地道的日本美食也就这样与我们彻底无缘了。





◀▼在2004年TGS拍的照片里，我很轻松地找到了“东洋KFC”和“哈韩石锅饭”的照片。这件事估计让大伙都留下阴影了。

独特的便当文化



◀这是火车站附近的便当小卖店，便当的卖相很是好看，让人食欲大增。

“一日三餐”对于普通人来说是再也平常不过的东西，但要说到“盒饭”这东西，估计很多玩家都会“敬而远之”，除了最基本的食品卫生问题，简单的饭菜和塑料饭盒包装一般也很难让人提起胃口。但这种情况在日本却完全相反，在我们看来和“盒饭”有异曲同工之妙的“便当”却能从一个侧面体现出日本人注重卫生和营养均衡的饮食理念，由此形成的另一种饮食文化，也成为了日本人生活中不可缺少的部分，甚至你随便拿起身边一本介绍时尚资讯的杂志都有可能看到专门为“便当”开辟的特色栏目。

日本的“便当”一般都在便利店或车站等人流量比较大的地点出售，虽然整体的包装并不算华丽，但是当你第一眼看到它的时候就很难抑制住购买的冲动，若非你亲眼所见，你几乎很难想像出肉类和蔬菜搭配的简单菜式能够在如此小巧的饭盒中摆放出特有的“美感”，而价格方面也和在普通的饭馆中吃一碗乌冬面差不多。晴天到现在都还记得去年曾经和邪魔天使在每天完成TGS会场的工作后，前往住所附近的便利店寻觅新款“便当”时的情景，有机会到日本的玩家一定也不要忘记试试看这个看似简单却又物美价廉的食品哦。

在日本喝什么？

别误会，我可不是要给您介绍什么日本清酒，且不说口感是不是适合咱，数百RMB一瓶也不是随随便便消费得起的。我要说的是最常见的贩卖机饮料。话说日本的自动贩卖机非常普及，在东京这样的大都市更是“三步一哨，五步一岗”，可谓遍地开花。我们在日本喝得最多的自然就是贩卖机里的可乐，原因……依然是省钱，120日元一罐的价格居然5年没变！软瓶装的可乐是240日元，茶饮料相对便宜一些，有的地方还有300来日元的叫不上名的饮料。在TGS会场转得筋疲力尽时，在墙角一坐，喝上一罐“高价”可乐，可以说是一天中的幸福时光。

纱迦比较喜欢尝试新东西，所以他喝的基本都是可乐以外的东西，其中有几种果汁经他鉴定据说味道不错。当然，他也有失策的时候。纱迦看到一瓶饮料包装上书写着苍劲有力的三个汉字——“大清水”，便觉得这名字起得很有意境，价钱又是300日元级别的，想必一定好喝，便买了一瓶。一口喝下去才知道这“大清水”真的就是清水，和白开水一个味儿，当即后悔万分。其实在日本，古怪的饮料还是非常多的，比如Bilk(就是70%的啤酒+30%牛奶)、深海“纯净水”、胎盘饮料(据说用猪胎盘制作而成)、鳗鱼苏打水等等，不过这些稀奇玩意儿在自动贩卖机里是找不到的。

另外，日本人喝饮料的习惯是站在贩卖机边喝完，把瓶子扔掉后再赶路，一般不会边喝边走，可能是怕不小心把饮料洒在行人的身上，造成不必要的麻烦。而商店的营业员更不会让你拿着饮料进店门，以免饮料弄脏了货品。所以就这点来说，如果你有机会去日本，还是入乡随俗比较好。



▲在车站、公园等人流比较多的地方，自动贩卖机一摆就是五六台，实在让人怀疑饮料是不是真有那么快的销售速度。

动手不动口

无论是团队还是自助旅游，很多人都有着“必须拥有一定的日文基础才能去东京”的想法，其实这算是一个误区。

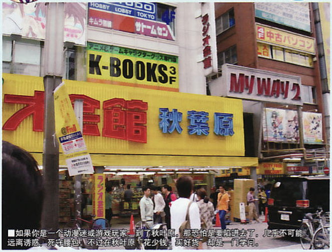
作为一个国际化的大都市，东京很重注对外来游客的人性化安排，并针对他们各自的特点在很多生活的小细节上做出了相应的改变，即便你对日语一窍不通，最基本的“衣食住行”方面都不会存在太大的问题。在日本大多数中档的餐馆前都会摆放一种用于点餐的机器，上面不但有食物最直观的图片，价格以及点餐的份数都使用数字进行了标注，你只用根据自己的需要按下对应的按钮，然后往入币口放入指定的金额，机器马上就会打印出你点餐的小单子，将它交给服务员后就可以随便找个位置安心地等服务员将食物送到你的面前了。会不会用日语交流显得并不重要。

最后，吃完了东西后千万不要忘记将自己的餐盘放回到指定的回收点，吃惯了国内快餐的晴天就曾忘记这样做，不过好在店家通常都会善意地提醒游客。至于日本本地的居民嘛，这些对于他们来说早已是条件反射般的动作，让人不得不感叹他们的自觉性与良好习惯。



▲日本这种干净整洁的小饭馆非常多，门口就可以看到小店的招牌菜。如果觉得看点菜机都麻烦，直接点份招牌套餐得了。

吃了没文化的亏



■如果你是一个动漫迷或游戏玩家，到了秋叶原，那恐怕是要陷进去了，几乎不可能远离诱惑，死守腰包，不过在秋叶原“花少钱，买好货”却是一门学问。

2007年的TGS之行，飞行员有个“吃了没有文化的亏”的段子，说的是他想买软饮料却因为不识日文错买成啤酒的事情，其实从这件事的后果来看他倒也没有什么损失，无非是没有喝到心仪的饮料而已，就算扔了也才120日元。而我在2006年才是真正地吃了一次没有文化的亏……

当时是TGS最后一天，忙完了现场的工作后，和几位同事商量晚上抓紧时间去秋叶原扫荡一下，不然第二天走了就没机会了。于是晚上我们火急火燎地杀向秋叶原，抓紧时间在秋叶原的大大小小各个游戏卖场挖财寻宝。以前就说过，日本的二手市场里经常会淘到不少“极品”，例如我的那套PS的《MGS》限定版就是在秋叶原某家二手店淘到的。而且日本人做生意都比较规矩，二手货的成色与内附配件等情况都会在商品上贴个标签写清楚，比如“碟面有轻微划痕”或者“××赠品缺失”等等。那天我找到一个《真·三国无双3》的限定版，硕大的包装盒，价格和一个普通版游戏差不多，标签上注明附件是否齐全的那一栏写着一串假名，可惜我日语不济，没看懂写的啥意思，也没法与店员交流，一时拿不定主意。不过通过与其他二手商品比较，一般来说如果这一栏什么都不写，那就应该是没有缺什么东西，而这个写了这么一长串文字，大概是说明缺什么赠品之类的。我犹豫再三，心想本来就是个二手，虽然便宜，但万一缺了个关键物品就有些不值了，最后还是没买。结果等我回到酒店后询问日语达人邪魔天使后得知，那串文字的意思是“什么都不缺，该有的都在里面”，顿时捶胸顿足懊悔不已，第二天一大早带着满腔怨念坐上了回国的班机……

秋叶原货比三家

2004年头一次去秋叶原时，因为时间紧迫，留给我们的时间不多。幸好日本的游戏店分类整齐，因此要想找到某个二手游戏毫不困难，我们只花了30分钟就解决了战斗。第二天再去秋叶原时，我逛了好几家店，发现我昨天买的游戏在其他店里的价格也是一样的。这使得我认为，秋叶原各家店二手游戏的价格是差不多的。

结果去年再访秋叶原，我发现这个结论是完全错误的。去年因为准备时间充足，所以我把秋叶原ACG相关的店基本上转了个遍。同一个二手游戏在不同的店里，价格有可能差上一千多日元，这个数字对于普遍定价为6800日元的游戏来说已经很夸张了。至于那些上万的周边、限定版，这个价格就差得更多了。不过没有哪家店的二手游戏是普遍都便宜，因此要想花最少的钱，就得多跑几家。

至于新游戏，发售当天即打折的例子也不少见，不过在日本只要预定游戏就会打折，折扣一般都有8折，因此新游戏打9折也不稀奇。这个时候，各家店铺之间竞争的焦点就是独有特典了。几家大的店铺如GAMERS、虎之穴、SOFMAP等都有自己的独有特典，其中以WonderGOO的最佳，甚至有人买椟还珠，拿了特典后转手就把游戏卖了。选择一个好的特典也需要你货比三家。



最后说件趣事：去年一起去TGS的两位同事A和B在秋叶原展开了疯狂采购。B君买了《永恒传说》、《女神侧身像》、《维纳斯与布雷斯》等七八个限定版，总共才花了2万日元。等到大伙集合时，大家看到一座“限定版的移动城”走来，把我们都吓了一大跳。这时A君悄然走来，问他买了些什么，只见他拿出一张《真·女神转生3 狂热版》初回版，上面标价也是2万日元。我们看看那座限定版小山，再看看这孤零零的一张游戏，所有人都说不出话来了……

风土人情篇

对于东京，我们总会有这样的印象：抬起头是把帽子掉地上都看不到顶的摩天楼，平视可以看到一群群衣着光鲜、匆匆忙忙的上班族，低头则是干净整洁的路面。日本特殊的地理条件和自然环境形成了这个岛国独特的民族文化和思维方式，而所谓风土人情，如果只是短暂的逗留，自然很难看清全貌。不过即便只是管中窥豹，却同样能够见得一斑。

政治风云

本来像我们这些匆匆过客对于日本的政治是不会有什么感受的，不过去年9月去TGS的时候，日本政坛发生了一件大事，那就是上台还不到一年的日本首相安倍晋三辞职了。这件突如其来的事情对日本人的打击是相当大的，尽管我们去的时候安倍的辞职声明已经发表了多日，但大部分日本人对此还是有些不知所措。举一个比较简单的例子，日本的电车里贴满了各种广告，广告的内容包罗万象，从房地产、旅游、银行到游戏、动漫都有。而在去年的那段时间，电车里的广告基本上全是新闻类杂志的，一张安倍低头的照片上了多家媒体的封面。

读过去年游记的读者朋友们大概还记得，去年我们下榻的宾馆位于东京千叶。千叶位于东京圈内，其繁华程度自不用说。不过我们去了之后发现一件比较反常的事情，那就是每逢夜幕降临时，整个千叶街头几乎就看不到什么人，这简直就是大萧条时候的景象！后来问了问当地人，原来这也和安倍下台有关。安倍下台的原因很多，其中一个重要原因就是2007年6月发生的养老金丑闻。日本政府发现，因为登记过程中出现问题，导致5000多万份养老金缴费记录缺失，这使得很多交足费用的日本人未来将无法按期领取养老金。而千叶地区正好是此次事件的重灾区，因此搞得人心惶惶。回国之后我还惦记着这个事情，后来似乎也没听到什么好消息，倒是今年9月日本首相福田康夫也下台了，为时刚好也是一年。



▲这就是TGS没开时会场外的街道，干净整洁倒是不稀奇，稀奇的是大白天居然没有行人，连车子也没几辆，感觉颇为阴森，就好像身临《我是传奇》的拍摄现场一样。

日本老人



▲成田机场的大屏幕前，一些老人在观看相扑比赛。（胜负师摄于2004年）

说到养老金问题，就不得不说说日本老人。日本是当今世界老龄化问题最严重的国家之一，从1994年开始，日本老龄人口比例就达到了惊人的14%。今年9月，日本厚生劳动省发表了最新数据，日本仅百岁老人的数量就达到了36276人！出现这一局面，和日本的生活水平和低出生率有关。

因为老人数量众多，所以在日本的时候，我们经常能够在街头看到日本老人。不过和中国不同的是，大部分日本老人都在辛勤地工作。当然限于身体条件，老人们不可能从事高强度的工作，因此我们见到的老人多半都是充当值勤、卖票、巡逻等工作。至于为什么日本老人不甘于休息呢？我不是日本社会问题专家，这里就不多说了。

不过有时候我们看到的老人也太老了一点儿，像头一年我们去TGS时，在东京机场就遇到过一个估计有70岁的老人在巡逻，看他那幅老态龙钟的样子，真怀疑他会不会被风刮走。当时我们跟着东京的一个朋友行动，他也是第二次来东京机场（头一次是到日本时），因此路也不熟，于是我们一群人就跟着他拖着行李在机场来回转圈。等到我们第4次经过那位老人面前时，他终于忍不住走过来，颤颤巍巍地问我们是否需要帮忙……

老龄化感触



□身形伛偻的日本老人。

去日本之前，我想像中的日本夜色是一个灯红酒绿的世界；而“寂静”是日本的第一个夜晚给我最深刻的印象。由于所住酒店是在一个居住区附近，不是新宿、涩谷那种繁华闹市，因此晚上8点之后便已万籁俱寂，路上的行人和车辆都少得可怜。虽说不是闹市，到底也算是一个人口相当密集的居住区，刚到8点就已经如此寂静，实在令我大惑不解。走在漆黑的小巷中，突然想起《莎木》一章中的横须贺，那种对于场景氛围真实性的重现，这时才算是有了切身的体会。

小巷里有几家门可罗雀的小店，站在店门口迎宾的竟然大多是老人，他们穿着整齐的衬衫，打着领带，瘦弱的身躯、孤寂的眼神，在这寂静的夜色中备显凄凉，还要不断向过往行人鞠躬，让人同情之意油然而生……这是我东京之行中记忆最深刻的一幕，它让我对于发达国家生活优越性的观念确实造成了相当大的冲击。之后查找资料才发现，老人退休不下岗的现象在老龄化的日本社会是十分普遍的现象，我们在日本见到的出租车司机多数就是老人，甚至在机场做搬运的体力活也有不少是交给了再就业的老人——老一辈日本人吃苦耐劳的精神确实令人钦佩！

日本女人爱化妆



虽然我不同意什么“世界上没丑女人、只有不化妆的女人”的傻话，但是我欣赏会化妆的女人。相对于国内广大“素颜”的上班族女性来说，日本女性的出门化妆率非常之高，而且这妆化得也比较得体。化妆是一个追求美的手段，从一个侧面也体现出一种的生活质量。如果天生的基础太差，而后天又不加以弥补的话，那不但是自暴自弃，而且在态度上也有问题。

日本女人比中国女人好看呢？这种说法完全没有依据，我只是觉得就这方在面来讲，日本女人在“态度”上比很多中国女人要好得多。

压力与心态

日本是大家公认的工作压力最大的国家，也是规矩和礼貌最多的国家，此外日语含蓄的本质还限制了日本人，让他们的一些不痛快的情感不能像中文和英文那样通过语言宣泄。各种方面综合起来，让国外游客到日本旅行时会感到非常舒心，但是日本人自身却要承受相当多压力和规范。许多日本人因为工作和生活压力而选择极端的处理方式，日本白领自杀率居高不下，罹患心理疾病的人数也连年增加。

我最近接触了几位日本朋友，简单聊了几次，发现日本人有一种独特的排遣心理压力的方式，那就是保持童心。日本人在工作和竞争当中争分夺秒拼命用功，但日常生活中却保持着平和、优雅的心态，对大自然的感触更是远远多于其他国家。当年在TGS展馆，我问一个SHOW GIRL这样站一天会不会很累，她说：会累啊，但是过完TGS，就可以和家人一起去游泳，还打算去日本东部某处(地名忘了OTL)旅行，一路可以看到几处特别有名的美景，想一想就会很开心！

的确，一些在我们看来稀松平常的故事和景色，会让日本人感慨万千；一些我们没什么特别感觉到表情和冷笑话，会让日本人开怀大笑。这是所有我认识的所有日本朋友的共同点。此外，日本人很擅长夸张地描述对另类生活的向往，如果你想知道为什么日本动漫和游戏能够如此盛行(连本现任首相麻生太郎都爱看少女漫画)，影响到全球市场，可以说日本人的心态就是最主要的原因。在中国，你能想像一个六七十岁的老头子看漫画吗？



▲日本的温泉旅馆相当出名，在影视作品中经常可以看到。而现实中，一家人去温泉旅行，也是日本人疏解压力的好方法。

虽然生存和工作压力巨大，日本的人均寿命却是位于世界前列的，甚至一度达到世界第一。今天日本平均国民寿命大约是82岁，女性平均寿命更是达到86岁，按照2006年的统计数据，这个数据比中国要高出10年左右。之所以如此，除了完善的医疗保障和健康的居住环境，能够保持积极的心态，保持对可爱美好的事物的向往，也是日本人长寿的秘诀之一。

无处不乡音

我是2007年去的TGS，在日本的第一餐是在一家叫做“台湾天天料理”的小饭馆里吃的，刚走进那家小店时真是深刻感受到什么叫“日式的精致”，超小的一家小店，也就是沙县小吃店的大小，里面有四张桌子。小店的装修程度实在是很一般，只是非常干净。几个中国人围坐在一张小桌子旁吃面喝啤酒，穿的是背心拖鞋，看起来是住在附近的熟客，他们的言谈间带着很浓的东北口音，如果不是墙上贴的炒菜价格(一碟普通炒青菜1500日元)，我几乎有种回到了祖国的错觉。

日本的中国人之多远远超出我的想像，刚到机场时找到一家出租手机的小店，费力地用英语和人家交流半天之后，才发现服务员原来是中国人；第一次逛涩谷，刚从电车站出来走到街头，就有一群中国人说笑着从身旁经过；到秋叶原买东西，满眼都是纯中文的“清仓大甩卖”之类大广告条幅；在TGS会场餐厅里吃饭，隔壁的两个中年妇女用带着点京腔的中文热烈讨论购房问题……天天料理店里的东北人老刘告诉我们：在我们酒店附近的一个居住区里几乎全部都是华人，环境氛围和国内几乎没有区别，而且那还不算是华人区。从当地华人办的报纸杂志到电视节目，你可以完全生活在全中文的环境中。

“日本人不愿生孩子，所以是一个濒危的民族，”老刘开玩笑地说，“这么下去，以后日本就是咱中国人的天下了！”

■“天天料理”的店门外，由于附近的中国人常来帮衬，所以比其他店铺的营业时间要长得多。



紧张而有序

“紧张而有序”是我初中英语老师的口头禅，他经常以此要求我们。在日本逗留的短短几天里，我感受到了日本人“紧张而有序”的一面。下飞机，在机场换汇时，我看见3个日本中年人勤勤恳恳地在为机场内要求换汇的顾客服务。他们手脚非常麻利，虽然工作内容很是枯燥，但是他们并没有放慢工作的速度。当时立刻让我联想到国内各大银行中那些漫不经心的柜台员工们，如果国内银行能稍微提高一点效率，那可以节省顾客多少的时间啊！



▲涩谷地铁出口处密密麻麻的行人，已经成为标准的东京元素。

电车是日本人乘坐得最多的交通工具，每天乘坐电车的人可谓人山人海，特别是在上下班的高峰时期，其情景不亚于国内的搭乘公车的上班族。日本电车来得很准点，日本人乘坐电车时也很有秩序，自动排队上车的情形使得站台内的场面显得并不拥挤，人们上下车的速度自然也提高了不少。连上自动扶梯时都自觉站在一侧，把另一侧让给有急事需要快速上下的人。这些细节都让我深有感触。毕竟，一个人文明程度的高低，直接体现在他的言谈举止、行为处事上，而一个社会文明程度的高低，直接体现在广大社会成员的精神风貌和公共生活上。

日本乡野

2007年日本之行的最后一天，从市区乘坐电车前往成田机场，路途相当漫长，途中有很长一段时间是在郊野地区。满目的翠绿如画卷般的景色在车窗外铺展开来，有整齐划一的农田，有小桥流水人家，除了没有破旧的房子、环境干净整洁以及大多数房子外停着私家轿车外，整体景致与国内的乡村没有太大区别。电车经停的几个站算是郊外乡村比较大的生活区，与美国郊外的生活区倒是有不少相似之处，路上没有人只有汽车是二者的共通之处，结构上一般是一堆小房子附近就有一个大型购物商场，房子错落有致，其间还有一些烤肉店之类的地方，只是大量的电线杆有点煞风景。比起住在鸟笼子里的繁华东京都，这宁静美丽的环境更让令我心动。或许若干年后，中国的乡村也会是这副景象吧。



▲透过车窗所看到的日本乡野，与自己想像中的样子大不相同。

趣事感悟篇

这一部分的六个小节可能让人觉得有些杂乱。四件趣事两件发生在五年前，两件又才刚刚发生，不过它们即将或已经成为了编辑部的段子，在新老编辑和读者间流传。而两段感悟来自于两位擅于发现的有心人。说起来，趣事与感悟最大的共同点就是都需要寻找听众，只不过，趣事的听众是别人，而感悟的听众很多时候却是自己。

被COSPLAY拒拍

2004年的TGS，我除了负责一些展台的试玩，还要兼顾展台小姐和COSPLAY的拍照工作。在事前，我已经做好了功课，知道拍照前的一些基本礼仪，比如拍照前要先问“写真を撮ってもいいですか？”（能给您拍照吗？）才能举起相机，拍完照还得鞠躬道谢。那两天我鞠的躬怕是比前20年还要多。给COSPLAY拍照更有讲究，你得排队排到COSER面前了才能拍，如果仅着相机性能好拉远了拍，COSER一看到就会背过身去，不再摆POSE，因此拍照这活儿还是挺费时间的。



记得我给一个三人COS小组拍照时，排了二十多分钟的队，排到位时她们却伸手示意我不要拍 。我有点儿纳闷，心想应该没什么冒犯之处吧。其中一位MM给我鞠躬表示歉意，又说了一串不知道什么理由。我愣了一下，用英语表示自己不会说日语，几位MM露出惊诧的表情，碰上“老外”了，这可如何是好？其中一位MM壮了壮胆，上前对我“We……We……”了半天，又说了几个听不清发音也拼不成句子的单词，还用手在嘴边笔划了个吃饭的动作。哦，我总算明白了，她们要吃午饭，所以才不让拍，您早说“米西米西”我不就明白了吗？真够费事儿的。我点了点头，条件反射地鞠了个躬转身准备离开，只见另外两位COSER上前抓着和我解释的那个MM的手，连声称赞“すごい！すごい！”（厉害！太厉害了！）

说真的，这个妹子的英语水平甚至不如我的日语，但却能够唬住她的同伴，的确“厉害”。我曾不止一次地听人说，日本人很难学好英语说好英语，这一点我总算有了些切身体会。至于我们常在日剧或日本电影中听到主角嘴里蹦出一些奇怪的英语单词，看来也并非是艺术加工，那些想必都是“本色演出”吧。



尾行韩国美女

编辑部内关于TGS的谈资有一条从2004年流传至今，那就是“多边形尾行韩国美女”的故事，幸好当时我尚未结婚，此举尚且可以理解。但如今我已娶妻生子，该是还历史一个真相的时候了……

那天我们刚刚结束TGS现场的工作，众人正在幕张站的购票处排队购票，这时胜负师（注意这个人）跑过来跟我说，那边有三个美女只会说英文，要我过去帮忙。我过去一问，原来她们来自韩国，不会说日语，要坐车去涩谷，不知道怎么买票和坐车，于是我便一一给她们解释清楚，然后顺口说了句，我们正好顺路，我带你们坐车吧。然后当时的队伍是这样的：我走在前面，三个美女跟着我，之后再跟着UCG报道组的队伍。走上月台后，正好电车来到，开门后我便上车，回头一看，这个车门处已经人满为患，UCG报道组众人从另一个门上了车。这时邪魔天使（大家再注意这个人）突然跑过来，拉着我边走边说，我还以为你走丢了，大家在那边呢。等他带我过去后，“多边形见色忘义”的谣言就从他嘴里流传开来……

顺便说一下，那三位美女的确是姿色过人，身材修长，笑容迷人，看上去不是演员也至少是个模特，“韩国整容美女”的确名不虚传。那些年日本的“韩流”正兴起，估计几位美女是来日本淘金的。只可惜当时只顾着饱眼福，忘了拿相机留下这天姿国色，实属当年十大憾事之一……（胜负师：你小子还狡辩自己不是被美色诱惑过去的？）

最尴尬的SHOW GIRL

要说这TGS会场中摄影设备最专业的，还真轮不上咱们媒体，公众日之后扛着“长枪短炮”的大多都是普通观众，还有专门为了拍“斜上45度”这个最美角度而准备的便携小梯子。当然，能够有资金置备这些专业装备的大多都是中年男子。请允许我将他们称为“猥琐大叔”，因为这部分大叔基本是醉翁之意不在酒，他们到会场的目的多半不是为了玩游戏，看到他们在哪儿扎堆，不用细瞧，前方必然有资色不错或是衣着暴露的SHOW GIRL。

Tecmo每年的最大亮点几乎都是青春靓丽的清凉SHOW GIRL，所以不管有没有重头游戏出展，展台前从来都不缺少围观拍照的人潮。今年Tecmo出展的一个只需3秒钟就可以结束试玩的Wii游戏（就是在3秒钟时间内看谁摇晃手柄的次数最多），居然排起了长长的队伍，综上所述，其原因已经不难猜出。更狠的是该SHOW GIRL被另一位容姿身材比较逊色的SHOW GIRL换下休息后，该试玩展台前的队伍立刻如鸟兽散……现实就是如此的残酷，也不知道后来的那位展台小姐心里是什么滋味。

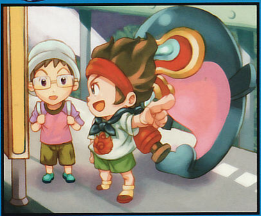






▲这三位SHOW GIRL分别是2006、2007和2008年东京电玩展Tecmo的展台小姐，虽然长相打扮各不相同，但却有一个“一目了然”的共同点，这让她们总是被男性参观者的相机所包围。

世界真是小小小



从TGS归来许多人都问过我身处异国他乡有什么感觉，我的答案是基本没有陌生感，除了身处的环境还是围着"游戏"转之外，其中还有原因是走到哪里几乎都可以听到乡音。无论在秋叶原还是幕张，到了会场之后中国人就更多了，走在路上经常可以听到旁边的人在用中文交流。在电车站坐在月台的长凳上等着转车的时候，居然还碰到了一位同胞用英语过来问我怎么去八丁堀，当我愣神猜测他是否是中国人的时候，他大概是把我当成了英文不怎么灵光的日本人，并且放慢语速又问了我一遍。确定无疑之后我一句标准的国语："你是中国人吧？"把我们两个都逗乐了，一阵短暂的交谈之后我了解到他要去的目的地，但由于自己对车站也不怎么熟悉，所以我们又一同研究了列车表半天才终于弄明白了该坐哪辆电车。巧的是从秋叶原回来的电车上再次碰到了这哥们儿，这个世界真是太小了……

地震与东京塔

在当年的游记里，我提到东京的高层建筑之多超出我的想像。日本是一个多火山、多地震的国家，在全世界里氏6级以上的地震中，日本占20%。虽然从上世纪50年代起，东京所有的建筑工程都是按照新的防震标准建造，但能否抵挡住大自然的最残酷的灾害仍然难以定论。1923年9月1日，日本的关东大地震吞噬了14万东京居民，引起了大海啸，高达9米的海浪把周边的地表洗劫一空。

2005年TGS那次，我抽空去东京塔看了看，这座333米高的铁塔是目前世界上最高的自立式铁塔，不过观光游客只能上到中间的平台，并不能登上塔顶。实际上东京塔从1957年6月开工到1958年10月竣工只耗时1年多，但它能够抵挡相当于关东大地震级别的地震。据报道，朝鲜战争时日本使用过的一些战车被融化成钢材用作了建塔时的原材料。

Lily Franky的《东京塔》是在我看来最感人的日本小说之一，前半本书看似平淡无奇的描写，让那些可爱的经历和小幽默深入你的记忆，对比后面的人世沧桑，让你感慨的，可能是总有一天这一幕一幕都会发生在我们身边……或者已经在发生了。

因为这部小说，我还跟一个朋友争论过游戏的剧情问题，我认为游戏的剧情不会达到小说的高度，这不是剧本水平问题，而是因为游戏的本意是让人快乐和放松，并非讲故事。如果本意不是讲故事，那就一定不可能讲出最好的故事。

东京塔的灯光由世界著名的照明设计师石井干子担纲设计，到了夜晚非常迷人。不过今天的东京塔下面，已经找不到Lily Franky小说中"当年"那些凌乱的小房子了。

说起来，战后日本崛起非常迅速，电器领域更是以惊人的速度从模仿美国到自主设计到自主研发再到垄断市场。有人说，一个国家在强盛扩张时期，其风格往往追求大气雄浑，而收敛内省时期，则专注于细腻完美。这也是"日本制造"以专注于细节著称，逐渐风靡世界的原因之一吧。



▲东京塔诞生以前，世界第一高塔是巴黎的艾菲尔铁塔，东京塔超过它13米，而所使用的建筑材料却只有艾菲尔铁塔的一半，造塔费时一年半，还不到艾菲尔铁塔施工时间的三分之一。这座防台风、抗地震的庞然大物，在世界建筑史上具有一定的地位。

日本大乌鸦

无论是现实还是游戏中，乌鸦经常代表着"不祥之兆"，比如在《鬼武者2》、《生化危机》、《魔兽争霸Ⅲ》宣传片中都会用乌鸦来渲染阴沉压抑的气氛。在中国文化话，乌鸦早已经成为"灾星"的象征。可惜，生活在大城市的我平日很少能见到乌鸦，所以一直对这种生物存在着好奇感。去年去日本，一大早在前往TGS会场的路上我有幸见到了好多的乌鸦，它们就像城市中的鸽子一样，自由地在广场、车站随便溜达。它们完全融入到了人们的日常生活当中，呈现中一种平静安宁的氛围，只有我一个人对它们特别关注。

日本的乌鸦比我想像中要大得多，差不多有一般土鸭子那么大，翼展差多不有一米吧，看上去怪吓人的。它们各个长得膘肥体壮，羽毛黝黑发亮，我觉得这种动物不丑，反而还觉得它们挺精神的。如果人类能够和动物和谐共处，给予它们更多的生活空间，能够让这些可爱的动物生活在我们的城市中，这该是多么惬意的事情。当你奔赴在忙碌的工作路途中，看到这些动物顽强而活泼的生活景象时，这一幕应该会给你的一天带来不少干劲。



▲乌鸦俗称老鸹、老鸦，鸟纲，鸦科。全身或大部分羽毛为乌黑色，故名。多在树上营巢，声音嘶哑，杂食谷类、昆虫等，功大于过，属于益鸟。

后记

东京，日本的首都，全称东京都，是日本的政治、经济、文化中心，是日本海陆空交通的枢纽，是现代化国际都市和世界著名旅游城市之一，其面积为2187平方公里，人口约1200万。这2187平方公里可以说是世界上最神奇的土地，1200万人口中有500万帅哥、500万美女，其中有些人长着九头身，有些则是二头身的。而其余200万大部分是怪兽、异形、神仙、怨灵、科学怪人、疯狂野心家、机器人、外星人、超能力者、未来人、游戏制作者和漫画家。无论是古代、现在还是未来，东京一次又一次经受毁灭性的打击，或夷为平地，或沉入海底，却又一次又一次奇迹般地复原，完好无损，就像什么都没有发生过。（东京是全世界地价最贵的城市，估计也是这个原因造成的）它就是那如小强般存在的不死魔都都都都……（后面的是回声）

咳咳，不好意思，失态了！言归正传。不可否认，作为ACG王国的核心地带，东京对于中国玩家来说是一个有着无数传说的地方，而在我们一次又一次与它亲密接触之后，这个城市和生活在这个城市的人们已经不再神秘，对于东京的逐渐熟悉让我们更有信心和干劲完成我们的使命，实现我们对读者的承诺。

2009年的TGS，我们还会再回来。

文 星夜　美编 心の永恒

寂静之声 山冈晃

日本玩家管《寂静岭》叫"静冈"，这一方面是因为与静冈县的地名巧合，另一方面也许是因为对山冈晃的尊敬。一个以"寂静"为名的游戏，造就出最大牌的明星却是它的音乐制作人；一个曾鄙夷游戏音乐的摇滚少年，却依靠舒缓忧伤的游戏音乐一举成名；人生有太多的意外，幸运的是，对山冈晃来说，他的意外歪打正着，让他完成了梦想。

"他让我实现了作为一名创作者的全部目标。不仅仅是音乐制作，更是在世间生存的意义。游戏就是有这样的威力。而且在我的眼中，《寂静岭》是一个超越游戏的特殊存在。"



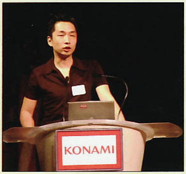
人物档案

1968年2月6日出生于东京都。高中毕业后，以数字音乐自由创作人的身分参与了众多游戏音乐的制作。1993年进入Konami，被安排到Konami东京工作室KCET，成为其重要音乐制作人，代表作包括《胜利十一人》、《狂热节拍》、《魂斗罗》、《恶魔城》等系列，之后在《寂静岭》和《寂静岭2》中担任音效导演，参与实际游戏规划，因其出色表现而成为"《寂静岭》系列"标志性人物，在《寂静岭3》之后成为该系列制作人。同时他也积极投身于自己的音乐事业，2006年1月他与本田恭章、GENET、t-kimura等好友兼知名音乐人合作的第一张专辑《iFUTURELIST》由Konami发行。在音乐杂志《DTM》中也有他的连载专栏《BAR FUTURELIST》。

沉默少年

谈吐幽默，举止落落大方的山冈晃常给海内外媒体留下深刻印象，但他的童年时代却是一名典型的otaku，动画、漫画与模型占据了他的整个童年时代，每天在家中便一头扎进超级跑车模型、铁路模型和粘土模型的建造中。山冈晃的动手能力很强，不仅搭建模型，对动画的热爱让他开始自学赛璐珞绘画技法，攒了点零花钱就跑到文具店购买赛璐珞绘画的工具。

小学时代的山冈晃梦想着未来成为一名漫画家，上课时魂飞天外，在课本上绘制四格漫画。热爱漫画的山冈晃自称从来不看漫画杂志，因为对多数漫画混乱的排版完全无法理解，不知该从哪格读起，惟一能够看懂的只有整整齐齐的四格漫画。因此很多被动画化的作品，山冈晃从未拜读过漫画原作，以核心otaku自居的山冈晃将此视为自己的一个小小污点，长大后与伙伴谈起动漫话题，听着朋友对流行漫画讨论得热火朝天，他只能从动画版中回忆一些情节，假装自己也读过了漫画版。



美术是山冈晃自幼最大的爱好，从小学到高中，他都是美术部的成员。初中时山冈晃开始尝试水彩画，还发现了一条生财之道。他开始用水彩画Q版形象，有时会画一些扎古等《机动战士高达》的招牌形象，以一张500日元的价格卖给朋友。

在室内少年山冈晃的记忆中，户外活动的经历少之又少，他没有与小朋友们大声吵嚷游玩的回忆，只有在孤独的房间中形单影只的青涩记忆。那时的山冈晃没有朋友，休息日都是在家中从早画到晚，又或者玩模型，看动画。后来他曾到网络校友录中寻找自己的小学，可是搜肠刮肚也想不起小学同学的名字。Konami社内有一位山冈晃的高中同班同学，但他怎么也没办法将时下的这位大红人与当年的自闭少年对号入座，以为不是同一个山冈晃。山冈晃苦笑地说："当时的同学如果在杂志和电视上看到我接受采访，想必都要吓坏了吧！"

山冈晃惟一能够记起的户外运动是速滑。由于父亲爱好溜冰，山冈晃也受到了影响，从小学5年级开始加入奥运会强化俱乐部，在规范的溜冰俱乐部里接受了多年的正规训练。至今在电视上看溜冰比赛时，山冈晃还会经常看到他教练的身影。多亏了每周一次的速滑锻炼，让山冈晃不至于像很多少年宅男一样身体孱弱。在溜冰俱乐部里，经常会接触到一些社会上的人，其中有老师、有军人、有专业运动员也有溜冰俱乐部的大学生。训练非常严格，不仅锻炼了身体，山冈晃的溜冰实力也颇为厉害，初中二三年级时曾参加了日本国民体育大会。

> "它对于音乐与音效的使用带来了一片新天地，指引了今后的游戏以音效传递一种独特的氛围与感受。请一定要开着灯玩，并把立体声开得更响！"
>
> ——IGN网站



Silent Hill Original Sountracks

除了第41首《Esperandote》之外，这张原声大碟的全部乐曲均由山冈晃创作，其中包括最经典的主旋律《寂静岭》，主要由曼陀林演奏，带着一点神秘的东方韵味，如行云流水般展开的旋律，具有强烈的情绪感染力，构成了游戏的整体基调。

即使是在溜冰俱乐部，山冈晃的周围也少不了动漫的影子。俱乐部里每个队伍都有自己的个性化队服，山冈晃所在队由助理教练设计队服，这位助理教练的本职是藤子不二雄作品的动画制作人员，因此整个球队包括教练员在内都是穿哆啦A梦的制服，去集训的时候，山冈晃总感觉其他队伍看着他们捂嘴偷笑，心里大感害羞。

山冈一家都是搞餐饮业，父亲是制作西点的手艺人，叔父是东京凯悦酒店"翡翠宫"鼎鼎大名的料理长，号称"料理铁人"，母亲的亲属也全都是厨师，因此山冈晃从未见过身边有穿西装打领带、打扮得体体面面的上班族，后来自己成为了家族中惟一的上班族，却依然与职业套装无缘——因为在Konami他可以随性地把自己装扮得花里胡哨。不过在骨子里山冈晃还是很羡慕西装革履的上班族。由于父母是个体户，没有时间照顾山冈晃，他从小在祖母的照顾下长大。沉默寡言的他给人以老实巴交的印象，小学毕业时，老师给他的评语是："永远不要忘记诚实的心。"

嘈杂之声

山冈晃自称他的思维方式乃至职业生涯都是在初中时代成型。大约是初一、初二的时候，他开始接触与如今的工作有关的“音乐”。日本电子乐先驱YMO开始兴起，掀起了新音乐潮流。当时真正的音乐电视节目不多，山冈晃接触这些音乐的主要渠道是收音机。1981～1986年间NHK-FM播出的“音乐街”广播节目是他的最爱，主持节目的坂本龙一是他最初的偶像。

通过音乐街节目，山冈晃接触了众多新音乐流派，Visage等New Wave乐队在伦敦掀起了“新浪漫”音乐潮流，其音乐风格是techno pop数字音乐，充满颓废的未来气息，歌手以模糊了性别界限的浓妆艳抹，用尖锐的视觉给世间带来冲击。表面上个性内敛宁静的山冈晃对这股叛逆的新音乐潮流十分着迷，不仅是他们撕裂一切的尖锐音乐，同时也是因为其造型的视觉冲击。后来在东京艺术大学的一次演讲中，山冈晃说：“当时，Japan乐队的Mick Karn、Visage的Steve Strange，以及许许多多的音乐家将音乐与美术的理念相结合，构成了他们的新风格。这对我造成了巨大的影响。此后，每次我在创作新曲时都会将美术与音乐结合。”

小学时对美术的宁静的爱好，与中学时嘈杂华丽的“新浪漫”音乐风格奇妙融合，为日后山冈晃的音乐生涯埋下了种子。山冈晃身边渐渐出现了一些音乐同好，他的生活方式悄悄地发生变化。

成立至今有十余年历史的日本数字音乐组合“M.O.V.E乐队”是山冈晃的至交，该乐队制作人t-kimura是山冈晃的初中同学，那时他们每天都会到唱片租赁店，租借同龄人完全无法理解的叛逆音乐。喜欢新音乐的初中生风毛麟角，有共同爱好的年轻人们都有惺惺相惜之感，他们偶尔会穿着奇装异服，涂黑指甲，抹上口红，在新宿的地下音乐集会所“山茶屋”聚集，在这个时期里认识的很多伙伴后来都成为了专业音乐家，至今仍与山冈晃保持往来。

> “够胆的话就戴上一副立体声耳机来玩这款游戏，它的恐怖感将会放大十倍，你将永远无法逃脱它的魔掌！”
>
> ——GameSpy网站



Silent Hill 2 Original Sountracks

《寂静岭2》不仅游戏本身被视为系列巅峰，音乐方面也获得了最高的评价。主题曲《Theme of Laura》可以说是对前作主题曲《寂静岭》的重新演绎，主要以吉他弹奏，是系列认知度最高的一首曲目。本张大碟曲目数量比上一张减少了12首，但曲曲经典，是《寂静岭》迷的首选。

初中这段时期里的激烈转变让山冈晃的家人很是担心，学校经常会打电话到家中提醒家长注意孩子的叛逆期，但他的成绩一直保持前茅，曾进入年级前三。山冈晃知道自己的目标，在为音乐而叛逆的同时，学习上从不马虎。他的目标是考上以美术系见长的高中，因此报考了东京都内的一所私立学校。前往该校考试的当日上午，山冈晃从住处町田地区乘坐小田急线，正赶上上班时间的人流高峰期，电车站里恐怖的人潮让他眼前一黑，想想未来三年内都要在这样的电车站中煎熬，山冈晃萌生了退意。结果好不容易以优异的成绩被这所著名的美术高中录取，山冈晃却决定放弃，选择了当地的一所都立高中。

这所高中的一年级新生校舍在一个新校区，步入了优雅的新环境，山冈晃对新音乐潮流的热爱有增无减，各个方面都有意无意地朝着偶像们靠近。当时“美形”是各种New Wave乐队的共同特征，英国Japan乐队的David Sylvian等都是骨瘦如柴，身为铁杆乐迷的山冈晃也患上了厌食症，体力不断下降，从小学就开始的速滑运动也不得不放弃，高一的秋季终于患上营养不良的病症，瘦得皮包骨头，看起来气若游丝。此后两年山冈晃一直与病魔抗争，几乎一直在家中休学疗养，但他意志坚强，坚持在家中努力自学，不愿落后于同学。除了无法参加学校的各种活动和修学旅行外，他的自学课程与学校保持同步，



■山冈晃的偶像Visage。

3年后顺利毕业，不仅治好了厌食症，而且神奇反弹，从芦柴棒变成了大胖子，开始为如何减肥而苦恼。

人生总是福祸相倚，山冈晃差点因“新浪漫”音乐丧命，但没有这股音乐潮流的指引，也没有他日后的成功。死里逃生的山冈晃依旧热爱英国的叛逆音乐，大学升学时，他选择了一所艺术大学，学的专业是产品设计。而真正对他的职业生涯有决定性意义的是一台富士通FM77AV电脑。当时受到电影《电子世界争霸战》（TRON）的影响，山冈晃迷上了CG，富士通FM77AV电脑以其4096色的发色数一下子吸引了山冈晃。开始他只是用电脑学习CG制作，很快他就发现这台电脑也可以用来做数字音乐。山冈晃对音乐痴迷，但从未受过正规的音乐教育，五线谱都看不懂，完全是凭借着感觉将他所理解的Techno Pop和New Wave音乐风格融入到自己草创的作品中，通过自学摸索自己的创作道路。

让山冈晃正式走上音乐人道路的契机是NEC举办的“个人电脑艺术大奖”（后更名为NEC多媒体大奖），山冈晃的首个参赛作品就获得了优秀奖，此后他每年都有参赛，每年都有获奖，成为评委们很熟悉的常客，并在评委的推荐下获得了一些音乐创作委托，成为了一名独立计算机音乐创作人，在他接到的创作委托中，也有游戏音乐。



▲山冈晃在Konami的处女作《Jerry Boy》。

游戏之音

山冈晃初期制作的游戏音乐都是PC游戏，不过创作方式与后来的家用机游戏有很多共通之处。除此之外，还有PC制造商的音乐活动用演示曲目、现有乐曲的数字BGM化处理等。那时数字音乐创作的人才匮乏，相关的工具软件更是罕见，只能采用最原始的工作方式，音符、声音的强度以及长度都是用数值表示，每个数字都要手动输入，山冈晃就利用电车通勤的时间将乐谱抄写成数字代码，回家后输入电脑。当时的兼职报酬是每个字节1日元，打得越多收入越高，最高峰时曾经创造了月收入100万日元的记录，比起同样打散工挣钱的同学们可谓富甲一方。

1991年，山冈晃参加了一个特殊的会议，出席者为SFC的内存等问题争论不休。出席会议的有久多良木健、田尻智和松浦雅也，那时久多良木健还没有开始研发PS，松浦雅也尚未开发《啪啦啪啦啪》，田尻智也还没做出《口袋妖怪》，他们都团结在任天堂的周围，准备为SFC开发一款名为《Jerry Boy》的动作游戏，索尼旗下的音乐公司Epic Sony是发行商，田尻智的Game Freak负责企划，而开发商是与山冈晃存在长期合作关系的System Sacom。这是一款名不见经传的游戏，但它的几位制作者们却成为各自领域的风云人物。山冈晃通过这个不大不

山冈晃趣闻1 在加入Konami的数年前，热爱绘画的山冈晃曾经参加了《宇宙巡航机》的海报设计征集活动，山冈晃投的稿是他本人非常满意的一个油画作品。后来加入了Konami，山冈晃曾要求公司把当年的投稿作品还给他。

小的项目拓展了人际圈，不知不觉中一脚踏入了游戏业。

当了几年的数字音乐自由创作人，山冈晃在游戏音乐的小圈子里闯出了一点名堂，渐渐地有客户主动找上门。这些客户大多是与 IT 有关的企业，但山冈晃从来没有在正规公司里上班的经验，对企业的运作不了解，为了满足客户的需要，就要了解其运作流程，让自己做出来的东西更能满足客户的需要。为此，24 岁那年山冈晃抱着学习的目的进入了一家公司，这就是在音乐方面功底深厚的 Konami。

山冈晃的打算是进入 Konami 后，掌握了企业运作的流程，一个月后就辞职。山冈晃对游戏也算着迷，但他坦言那时从来不听游戏音乐，认为创作游戏音乐的人都是将音乐创作作为副业的肤浅者，包括他本人也只是为了生计而创作游戏音乐。而且他讨厌上下班高峰期时汗流浃背地挤电车，他曾因讨厌挤电车而放弃名校，但这次他没能抗拒 Konami 的魔力，这第一份正正经经的工作一直做到了现在。



▲从《寂静岭3》开始，山冈晃晋升为制作人。

由于业务需要，山冈晃配齐了各种主流 PC，有富士通的 FM-7 系列，有 NEC 的 PC-9800 系列，有夏普的 X68000 系列，玩过了《巫术》、《大战略》、《波斯王子》、《琥珀色的遗言》等各种 PC 游戏。某次在书摊旁站着随手翻阅了一本游戏杂志，偶然看到了 Konami 的招聘广告，他知道这是一家在游戏音乐方面非常有名的公司，心动之余决定给 Konami 投一封简历。那时正值 Konami 的扩张时期，对各类人才求贤若渴，山冈晃很快得到聘用，于 1993 年加入了 Konami。

1995 年，Konami 在东京成立 KCET 工作室，山冈晃成为 KCET 的音效设计师。

对游戏工作的流程越清楚，山冈晃越感觉到自己进入 Konami 并非偶然，而是命中注定的必然去向，20 多年来的兴趣爱好完全是在为他日后进入游戏公司做铺垫。游戏是一种融合音乐、美术、立体设计思维的综合媒体，山冈晃不仅有音乐开发经验，而且有美术和模型制作的功底，正是游戏开发最需要的综合型人才。他接手的第一款游戏是 MD 的《火箭骑士大冒险 2》，他的顶头上司是“《恶魔城》系列”的音乐制作人山根美智流。山冈晃负责的依然是数字音乐制作，工作流程却与平常纯粹的音乐制作完全不同，必须要考虑到硬件环境，了解主机音源表现能力和编程难度对音乐效果的影响。原计划的一个月体验期早已过去，山冈晃发现需要学习的东西越来越多，他经常因为对硬件和编程缺乏了解而做了大量无用功，辛苦编写出来的很多曲子无法使用。在逐渐摸索的过程中，山冈晃紧接着参与了小岛秀夫名作《掠夺者》的 MD 版移植工作，当他好不容易掌握了 MD 的环境之时，公司高层提出了“我们今后将以 PS 为主力”的宣言，山冈晃的第一反应是：“PS 是一部怎样的主机？”

寂静之声

山冈晃为 PS 开发的初期游戏包括《速度王》、《大盗五右卫门》等游戏，从卡带媒体进化为 CD-ROM，对于音乐制作人而言就像表演舞台从污秽的地下酒吧一下子变成了富丽堂皇的音乐厅，没有了容量的限制，可以制作与音乐 CD 相同音质的作品，使用普通的音源进行创作，完全解放了音乐制作人面临的种种束缚，包括山冈晃在内的整个音效组都为之欢欣鼓舞，并提出创作以音乐为亮点的游戏。当时与山冈晃有过一面之缘的松浦雅也以一款《啪啦啪啦啪》一举成名，带来了一股音乐游戏潮流，Konami 紧接着这股潮流，推出了《狂热节拍》、《流行音乐》、《劲舞革命》等音乐游戏系列，造成空前猛烈的音乐游戏风暴，Konami 借助着音乐游戏成为日本首席第三方游戏发行商，而在这一系列音乐游戏创作中成为中流砥柱的山冈晃地位也扶摇直上，成为 Konami 响当当的人物。《寂静岭》的开发项目就在这个时候启动。

Konami 的方针是紧跟市场潮流，在卡片游戏热中诞生的《游戏王》以及音乐游戏崛起时诞生的诸多音乐系列都大获成功，于是《生化危机》大流行之时，KCET 也启动了恐怖游戏开发项目，担任导演的是后来跳槽到 SCE 创造《死魂曲》的外山圭一郎。这是一个临时发起的项目，多数核心开发人员均为临时召集，外山圭一郎本人就完全没有恐怖游戏的经验，在开发另外一款游戏的途中被硬拉到《寂静岭》项目组；山冈晃当时也在从事另外一个项目，由于《寂静岭》的音乐制作人突然辞职，才被紧急调配到这个新成立的恐怖游戏团队。

这款恐怖游戏开发当初是以将恐怖小说大师史蒂芬 · 金的作品游戏化为目标，中途由于版权交涉等各种原因而改为原创游戏，命名为《寂静岭》。

从音乐领域进入到游戏产业的山冈晃对自己的职业生涯有一个很大的遗憾：在音乐创作的过程中总是要听命于游戏设计师的意图，音乐的设计要绝对服从关卡设计，无法发挥自己的创作自由。在这款《寂静岭》中，山冈晃希望打破这种被业界视为金科玉律的创作方式，让音乐引导游戏设计，让游戏设计师根据音乐的氛围创作游戏，热爱音乐的外山让山冈晃离经叛道的创作理想顺利付诸实践。

外山圭一郎热爱“恶魔音乐”传播者玛丽莲 · 曼森，该乐队 4 名成员全部以变态连环杀手为名，是全美家长最讨厌的团体，他们的工业摇滚、噪音摇滚等嘈杂的音乐风格正是山冈晃喜爱的类型。对于音乐风格的共同喜好让外山与山冈一气相投，在《寂静岭》的企划会议中，对于以音乐和音效营造恐怖氛围的设计概念很快达成共识。“噪音”是山冈晃提出的一个主要因素，噪音迷外山圭一郎当即表示拥护。噪音有一种心理暗示作用，给玩家造成不安与难受的感觉，从无线电的噪音到工地的金属音，围绕音效的讨论成为每一次企划会议最活跃的阶段。《寂静岭》的开发团队有很多志同道合的人们，也有很多事业不如意的人们，比如想做 CG 却被强制去做点阵图的美术师，还有厌烦游戏音乐却成为游戏音乐设计师的山冈晃，《寂静岭》成为他们的突破口，他们融入了自己的喜好，希望做出一款完全不同的游戏。

1999 年《寂静岭》发售时，正是《生化危机》热有所衰退之时。进入三代之后，《生化危机》式恐怖感对人们而言日渐消退，该系列越来越成为



杀丧尸的动作游戏。《寂静岭》的横空出世令恐怖生存类游戏又一次弥漫于恐惧之中，它用迷雾与点缀于寂静之中的噪音将玩家心中的恐惧与不安一点一点的堆积、蔓延，同时品味蕴藏于其中的悲凉。游戏发售后在海外市场获得超高评价，Gametrailers 网站将其评为“史上最恐怖游戏”。Team Silent 团队成为 Konami 的明星级团队，山冈晃独自一人完成了通常需要六七个人才能完成的全部音乐音效制作，因而成为圈内的话题人物。之后由于外山圭一郎跳槽，深受海外媒体瞩目的山冈晃成为系列最具代表性的人物，在《寂静岭 3》时被 Konami 正式提拔为制作人。

成长的旋律

“《寂静岭》系列”以海外为主力，游戏开发方向不断朝欧美靠拢，到PSP的《寂静岭 起源》首次完全交给了英国的Climax公司制作，只有音乐制作依然由山冈晃把关。山冈晃长期关注英国乐坛，对英国的游戏制作团队也有爱屋及乌的心理。电影版《寂静岭》大获成功之后，不少海外团队找到Konami争取《寂静岭》的开发权，山冈晃选择了英国的Climax。与海外团队的沟通很困难，日本人特有的感性与游戏感受是一种很难言传的文化因素，对游戏方向的把握失之毫厘则谬以千里。首次降临PSP的《寂静岭 起源》获得了褒贬不一的评价，由于销量不够理想不得不逆向移植到PS2上，对Konami来说不是一个理想的开始。但与海外团队的远程共同作业对山冈晃而言是难得的经历，就像与一个完全陌生的团队重新制作了一回《寂静岭》一代。国际化协作也是将来游戏开发的必然方向，Konami的《潜龙谍影4》和《胜利十一人》都在大量吸收海外开发人员，《寂静岭 起源》不算成功的摸索权当是交了一次学费。

如今的山冈晃机智幽默，富有亲和力，与沉默寡言的少年时代判若两人。人生就是在各种反面教材中汲取教训，才能不断成长，这是山冈晃的人生经验。过去一直活在自己的世界中，直到高中时代的死里逃生，山冈晃得到了重生，与同事密切交流合作被他视为游戏制作者的基本要求。次世代游戏研发团队规模至少在50～60人以上，分工越来越细，开发者之间的沟通也更为重要。在美国Gamasutra网站的采访中，山冈晃坦言日本游戏业界的实力早已远不如欧美，多数游戏开发工具为英文，日本人学习和掌握起来需要一段时间；而更重要的是，欧美新人辈出，人才的涌现速度令人眼花缭乱，日本却总是老一辈制作人的天下。山冈晃希望通过与欧美的合作为Konami注入活力。



▲山冈晃在“PLAY！”音乐会中像摇滚明星一样狂热表演。



▲山冈晃出席《寂静岭》电影版日本首映会。

《寂静岭 归乡》同样是跨国合作的征程，这次是交给了美国的“双螺旋”（Double Helix）工作室。在《寂静岭 起源》回归原点之后，《寂静岭 归乡》代表着新的开始。山冈晃依然是确保《寂静岭》独特氛围的灵魂人物。目前看来这次尝试同样没能成功，Double Helix毕竟只是一家缺乏经验的新工作室，虽然对“《寂静岭》系列”充满热情，却始终无法把握精髓。《寂静岭》的未来何去何从？现在我们还不知道，但无论该系列如何发展，山冈晃的音乐是它永恒的亮点。

2006年是山冈晃个人音乐生涯中最值得纪念的一年。那一年，《寂静岭》的音乐首次在芝加哥的“PLAY！”电子游戏交响音乐会中奏响，在交响乐团的伴奏中，山冈晃拿着一把电吉他在舞台上纵情演奏《寂静岭2》主题曲“Theme of Laura”，博得满堂彩。之后一年他出席了世界各地的游戏音乐会，包括在斯特哥尔摩举办的两场。

同样在那一年，他担任了电影版《寂静岭》的执行制片人，亲自监督将游戏中的30多首乐曲贯穿于电影中。这位完美主义者称对最后成品的满意度为70%，但电影与游戏相比的浩大声势让山冈晃着着实实过了一把摇滚明星的瘾。《寂静岭》首映期间，洛杉矶街头从建筑物屋顶到巴士站，到处都是《寂静岭》的海报，电视广告轮番轰炸，当时身处洛杉矶的山冈晃仿佛在目睹一场别人的电影盛会，直到自己踏上了红地毯，被成群的记者们包围，他仍然不大敢相信自己是身处现实。红地毯比想像中还要柔软，闪光灯的海洋比想像中还要耀眼，每走一步就会被电视台的麦克风挡住去路，早已见惯大场面的山冈晃也抑制不住内心的激动。

这一场首映在有600个座位的某著名剧院进行，现场座无虚席。当那曲标志性的旋律响起，山冈晃只觉身体一震，看到那首“寂静岭”的使命从游戏进化为电影，以实像化呈现在眼前，就像为人父母看到自己的孩子长大成人。那一天山冈晃在自己的官方博客中用满腔激动的心情写下了最长的一贴，他说看电影的过程中，每一首曲子的出现就唤醒他的一段记忆，有制作该曲时的心情，那时考虑到事以及那时的自己。那种感觉就像在翻一本塞满了记忆的旧相册，情感如决堤的洪水，淹没了大脑。电影放完时，全场响起持续不断的鼓掌声与欢呼声，山冈晃微笑着，忍住了泪水。

他说：“这是我一生中最美好的一天！”

山冈晃作品年表

年份	游戏名	主机
1991	Jerry Boy	SFC
1994	火箭骑士大冒险2	MD
1994	国际超级明星足球	SFC
1994	掠夺者	Sega CD
1996	汪达尔之心	PS
1997	恶魔城 月下夜想曲	PS
1997	沙罗曼蛇豪华版+	PS
1998	胜利十一人3	PS
1998	拳圣	PS
1998	速度王	PS
1999	胜利十一人4	PS
1999	劲舞革命2	PS/街机
1999	寂静岭	PS
2000	狂热节拍4	PS/街机
2000	宇宙巡航机合集	PS2
2001	狂热节拍5	PS2/街机
2001	寂静岭2	PS2/Xbox
2002	真魂斗罗	PS2
2002	狂热节拍7	PS2/街机
2002	狂热节拍8	PS2/街机
2002	劲舞革命7	PS2/街机
2003	狂热节拍9	PS2/街机
2003	劲舞革命 超级混合版	Xbox
2003	寂静岭3	PS2
2004	狂热节拍10	街机
2004	狂热节拍11	街机
2004	劲舞革命 极限版	PS2
2004	摔角玫瑰	PS2
2004	寂静岭4	PS2/Xbox
2004	流行音乐12	街机
2005	狂热节拍12	街机
2005	劲舞革命极限版2	PS2
2005	摔角玫瑰XX	X360
2006	狂热节拍13	街机
2006	劲舞革命STRIKE	PS2
2006	流行音乐14	街机
2007	寂静岭 起源	PSP/PS2
2007	狂热节拍14	街机
2007	狂热节拍15	街机
2008	寂静岭 归乡	PS3/X360



山冈晃趣闻2 山冈晃本人最满意的作品是《寂静岭2》，该作中的主题曲是他在短短3天时间内完成的，他还为游戏设计了200多种脚步声。





无尽的未知	Square	角色扮演nix
X360	インフィニット アンディスカバリー	日版
	2008年9月11日	1人
		7800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 **21** 满分 30

tri－Ace涉足次世代的首部作品，《星海4》来临之前的开胃大菜！

从《星之海洋》到《女神侧身像》，再到这款《无尽的未知》，tri－Ace一直在努力沿袭着精品路线的传统，这是让我们玩家感到放心的地方。当然，我们也能在这些作品中看到一些小小的变化，且不论制作小组的这些尝试是否获得了成功，改进和创新的本身还是值得认可的。希望《无尽的未知》只是一个开始，真正的精彩还在后面等着我们广大的玩家。

大胆创新的战斗系统

《无尽的未知》的战斗部分在公布当初就吸引了很多玩家的眼球，采用无缝链接技术的即时战斗是制作小组做出的大胆尝试，也是游戏吸引我们玩家注意的最大亮点。它带来的最大好处就是大大提高了玩家在战斗中的自由度，我们可以发动偷袭，也可以与敌人进行周旋，当遇到危险玩家还可以选择暂时退避，战术变得更加灵活了。不过与此同时，即时的战斗给战场带来了更多的变数，也让游戏的难度相应地有所上升，有时即使是在看上去很安全的地方进行休息，我们也要注意四周随时可能出现的敌人。虽然正常游戏中不是特别明显，但在隐藏迷宫或者高难度模式下，我们就会体会到即时的战斗系统有多么地刺激且充满挑战性了。

另外，游戏中丰富多样的角色也让很多"《女神侧身像》系列"的老玩家隐约找到了当年"战魂收集"的感觉。即使我们都知道游戏中可控制的角色只有一名，但制作小组做出的多达17名参战同伴的设定还是觉得值得我们称赞的。在游戏中为数不多的多组同伴共同参与的战斗中，那种爽快与兴奋绝对是之前其他作品中所无法体会的。

可惜的是，这样高起点的战斗却时不时和丢帧和拖慢如影随形，场面越是炫目，这种现象就越严重，使得战斗的操作感和流畅度大打折扣。不知这是因为机能所限还是制作小组诚意不够，我倒是更愿意相信前者，毕竟厂商对于游戏开发所投入时间和精力对于这样一部尝试性质作品也应该不算少了。



耐玩的合成系统

说完《无尽的未知》的战斗，我们再来看看游戏的合成系统部分。作为本作的核心要素，毫不夸张地讲，当你只将主线剧情全部完成后，游戏才算刚刚开始，庞大的合成系统配合上复杂的隐藏迷宫完全可以轻松打发掉你近百个小时的时间。到底为什么会如此耐玩，我们就来看看《无尽的未知》的合成部分到底有哪些特殊之处。

首先，本作中能够通过合成获得的远不止道具和装备，包括乐曲、战斗状态、关键素材，就连各个角色的某些招式和技能我们都可以通过合成来获得相应加成道具。熟练地掌握合成系统将会游戏过程变得非常流畅，也更加耐玩。不仅要去收集珍稀素材，我们还应该有针对性地提升各个角色的合成等级，只有这样才能合成更珍稀的道具。另外，在合成的过程我们还会发现，即使合成技能相同，每个角色的可以合成的东西也会有细微的差别，所以这也就要求我们要适时把所有角色的合成等级都平均加以提升。

另外还值得一提的是，本作中主角卡佩尔吹奏笛子的系统做得很新颖，它将解谜的过程很好地融入到了游戏的过程中。而且回望本作的剧情，卡佩尔的笛子贯穿于整个故事之中并对主角性格的刻画起到了很大的作用，是游戏中令人印象深刻的精妙之处。

其他的优缺点

不得不承认，《无尽的未知》的画面相当优秀，即使在相比次世代平台上的其他作品，本作依然不落下风。宽广的视野、辽阔的城镇，还有华丽的战斗效果……这些都给我们留下了很深的印象。此外，还有一些细节的地方，比如开门时无缝读盘、同伴丰富多彩的联系技、根据特性来进行编队、充满战略性的情景战斗，这些都是游戏带给玩家乐趣的地方，这让我们玩起来完全感觉不到枯燥和单调。

比起稍有微词的人物造型以及不够体贴的系统设定这些众说纷纭的缺点，本作最大的遗憾还是莫过于大家都很关心的流程长度。尽管游戏采用了两张D9盘的数据容量，但实际却是，大部分玩家在看完游戏中所有剧情的情况下也只花了20个小时不到的时间就将本作通关了，对于期待了很长时间的玩家来说，这确实是显得有点不够厚道。虽然通关后的隐藏迷宫也够玩上一阵子，可如此短的主线流程对于重视剧情的角色扮演游戏爱好者而言依然是个怨念。不过话说回来，在快餐游戏泛滥的今天，流程短其实大家早就见怪不怪了，光凭这一点远远不能让我们将本作全盘否定。

最后还想顺便提一下游戏的难度。或许也是处于流程长度的考虑，本作的游戏难度在进入第二张盘之后会陡然提高，这在流程后期的几个迷宫中表现得尤为明显。如果如果按照第一张碟的节奏来玩又疏于合成与练级的话，估计会感到一些不适应，一旦放松警惕很容易在一些杂兵战上出事故，等级不够的玩家可要小心。

强烈的期待

总体而言，《无尽的未知》是一部需要你慢慢去体会才能发现其乐趣的游戏，毕竟它的精髓很大一部分源于合成与隐藏要素的研究与挖掘。虽说不少tri－Ace的死忠可能对本作的整体素质还是有这样或者那样的挑剔，但是作为制作小组涉足次世代平台的第一次尝试，又是一部加入很多全新要素的原创作品，我们也应该基本满意了。相信各位FANS也会因为本作而更加期待明年初就能与我们见面的《星之海洋4》了吧！



▲画面中出色的光源效果给游戏的过场动画增色不少。



▲最多8名同伴并肩作战的场面会让人觉得热血沸腾。



▲合成部分是本作的精髓所在，喜欢研究的玩家千万不要错过。

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

剧情派已经制作到第三期了，这次就先向大家介绍一下栏目中几个主要板块的内容吧。“精彩瞬间”顾名思义，就是以图配合短小的文字重现游戏中的精彩瞬间；而“名场面”则更为强调以文字为主进行描述；此外，本期出现的“剧情报告”是关于近期发售的人气新作的剧情报告，想要知道新作剧情的玩家不能错过喔。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

精彩瞬间

惊悚瞬间 来自太空的通信

出处：《死亡空间》 **机种：**X360、PS3

“Isaac，是我。我真希望现在能跟你讲话，我很抱歉，对这一切的事情我感到非常抱歉。我现在只希望能跟任何人讲话，这里已经变得四分五裂，我简直不敢相信这里所发生的事情……这里非常诡异，一切都非常诡异……”

一段不断重复的视频揭开了本作的序幕，这是主角 Isaac 的女友在一艘太空中的采矿船里录下的影像，曾经发生过什么可怕的事情？曾经有什么让她如此害怕？在距离地球数光年那充满了各种未知的宇宙中，一切不可能都会变成可能，这短暂的影像立刻让玩家感受到了隐藏在远方的恐慌和即将面对的危险。



亲切瞬间 许久未见的老友

出处：《寂静岭 归乡》 **机种：**X360、PS3

阿莱克斯从可怕的噩梦中惊醒，发现自己身处一辆卡车中，身边的卡车司机特拉维斯体贴地打开了音响，让舒缓的音乐抚慰着刚经历过残酷梦境的阿莱克斯。就像《寂静岭 3》的开头一样，主角即将遭遇的艰难旅程以一场预知梦作为开始，无论是这熟悉的故事发展方式，还是《寂静岭 起源》主角特拉维斯的友情客串都让我们感到一股亲切感，当然，这也是本作中为数不多的宝贵的宁静时光。



剧情报告 平衡点《寂静岭 归乡》



阿莱克斯·施弗德从小在牧羊人溪谷小镇（Shepherd's Glen）生活，父母的爱几乎全部留给了小他十岁的弟弟约书亚。父亲亚当是一名军人，有着优秀的生平事迹，但现在，这个渐渐迈向老年的中年男人在阿莱克斯的眼中已经失去了军人的健硕。他那秃顶和稍显肥胖的身体总是气势冲冲地面对阿莱克斯，训斥着有着和自己相同志向要去当兵保护人民的大儿子，另外一边又温和地对待喜爱蜘蛛的小儿子，将祖传下来象征家族权利的戒指带在懵懂的男孩的脖子上。这一切阿莱克斯看在眼中，却无法反抗，他只想不发一言地早日离开。

当他终于成为一名军人并在战场上负伤住进医院，在自己的 Blog 上记下自己的心路历程：他没有接到过家人的任何信，但他已经适应了这种冷淡，单单为能沿着父亲的路向前走而感到欣慰。

在医院治疗的日子，阿莱克斯总是梦到弟弟约书亚，在梦中约书亚正被什么人追赶而身陷危难之中，阿莱克斯努力紧跟弟弟的脚步，却无论如何也不能靠近他。他预感到家里出了什么事情，想方设法逃出看守严密的军属医院，在高速公路上搭乘好心人的卡车回到自己的小镇，然而这个他生活了二十年的镇子已经变得大雾弥漫，随之而来的是越来越多的失踪人口。

当他一一见过小镇的四位创始人之后，真相也似乎渐渐浮出水面。150 年前四个家族从原居住地搬离，探索开创了这个新的小镇，为了避免教会信仰的神灵的愤怒，每五十年他们就要将自己家中的一个孩子作为祭品奉献给他们信仰的神灵。小镇 150 年的庆典中，镇长巴特利特将自己的儿子，也是约书亚的好朋友乔伊活埋；菲奇博士将自己的女儿斯卡利特肢解；霍洛维家，也就是艾尔的家族，她的母亲也是小镇的法官，将艾尔的妹妹招死。而这一切都因为施弗德家族没有在规定的时间献上祭品而成为徒劳的举动，小镇上弥漫起浓浓的雾，怪物也在影子中蔺窜，时间永远停留在仪式失败的两点零六分。

阿莱克斯以其士兵的经验击败了其他三个“祭品”生出的怪物：从活埋的坟墓中钻出的巨大干尸；从血中升起的被肢解的巨大木偶；意味着窒息而死的没有口鼻的怪物。终于发现维护秩序的成员正在绑架并杀死无辜的镇民，处死叛教的亚当和莉莲，试图杀死这个施弗德家族的孩子来完成仪式，挽救小镇。当他来到仪式进行的祭坛前，门后的圆形大厅内整齐地躺着四具棺材，上面清晰地刻着为了保护镇子而献出生命的 16 个人的名字，阿莱克斯·施弗德也清晰地排列在自己家族棺材上。这是小镇的历史，是小镇得以繁荣发展的根基，而他试图破坏这个维持了上百年的秩序。

阿莱克斯生来便被选为祭品，为了使“奉献生命”更容易让家人和“祭品”接受，父母不给“祭品”得到哪怕一丝幸福的机会。然而从生活中抹去一个至关重要的亲人哪有如此简单？

一切是因自己而起，真相更为残酷。“祭品”阿莱克斯不小心让男孩落入湖水中溺死，当他看着父亲抱着弟弟冰凉的尸体痛哭之时，巨大的懊悔让他精神错乱。太爱自己孩子的父母不忍失去仅有的惟一骨肉，将阿莱克斯送入精神病院。药物和逃避心理让他为自己找了一个虚假的身分，幻想出一系列战场上的情景，而将弟弟已经死亡的真相彻底从自己的记忆中抹去，这个陷入绝望的男人脑海中只有一个念头——保护。当他在最后迎接巨大的金属蜘蛛时，阿莱克斯面对的是弟弟、家族的罪恶、以及自己对自己的审判。

思念或遗忘，自私或无私，付出爱和需求爱，这些相对的感情在寂静岭那严酷的秩序面前总是成对出现：嫉妒着弟弟的阿莱克斯却思念着被自己害死的男孩；即使触犯了秩序，自私的父母也要保护他们仅剩的一个孩子；努力在秩序允许的范围内尽自己最大的努力无私地爱着周围的人，同时却自私地索求着他人的爱，享有自己小小幸福的同时试图维持最基本的道德。“《寂静岭》系列”一直阐述着爱与保护的故事，而正义与邪恶，真相和谎言，它们总是并肩出现，在大雾中朦胧地混合在一起，无法分辨。矛盾中的人进退两难，没有对错，每个人都试图从中找到幸福的平衡点，而这个跷跷板的两边都是自己，一边是光，一边是影。



［文：余生一坠］

多边共享区

ENTER THE GAME

虽然TGS2008已经过去了大半个月的时间，可是围绕着本届展会的话题却仍在继续，这不，胜负师又给各位带来了人气展台小姐的排名。虽然这其中大部分都是老面孔，但是也不乏新的亮点，让我们一同看看这最终的排名情况吧。DIY界从来都不缺乏高手，我们栏目以前就经常出现国外高手的经典作品，本期丁丁就集合了近期国外达人的几个关于PS3主机的改造作品，最终成品的精细度可是相当惊人哦。

日本人气展台小姐最终决定战

胜负师 提供

上期TGS特刊SHOW GIRL部分的最后，我列出了一个日本游戏网站发起的TGS 2008展台小姐评选活动的结果，其实这个活动前不久才正式落下帷幕。由于截稿时间原因，与较早前的排名相比差别不小，甚至前几位都有变化，而且最终列入榜单的SHOW GIRL有20位。具体名单和得票情况见表格，在上期没有出现在前10名里的新面孔，我也会提供照片，让各位读者对照。总之还是有一些意外发生的，（注意第6、第8和第10）日本玩家的审美情趣实在有些扑朔迷离啊！

排名	原排名	姓名	厂商	得票
1	1	森崎真美	Tecmo	1968
2	3	惠美	Cyber Step	751
3	2	葵由里佳	Tecmo	745
4	4	上原千织	Capcom	458
5	5	小林梨沙	Tecmo	442
6	–	藤崎真亚	Tecmo	412
7	6	沙雪	Metaimpact	366
8	–	春那美希	DeNA	344
9	7	黄湘淇	台湾游戏馆	331
10	–	织田千穗	Konami	309
11	10	松谷裕美	Level–5	198
12	9	绫美	SNK Playmore	179
13	–	木田智子	Koie	166
14	–	雀	Vasara	155
15	8	藤崎真昼	Capcom	154
16	–	小夏美奈户	TGL	148
17	–	真琴	Ambition	145
18	–	小西加奈	SCE	132
19	–	碧井惠理	Capcom	113
20	–	绘里香	Capcom	110


6 藤崎真亚


8 春那美希


10 织田千穗


13 木田智子


14 雀


16 小夏美奈户


17 真琴


18 小西加奈


19 碧井惠理


20 绘里香

TGB战场2008·红 大型电玩赛事前线报

游天堂 提供


首日四强队伍及COSER

1 ARC特讯

“注意超杀！”

“小心！”

“机会！”

“哦哦哦哦——！”

在一阵紧张和喧闹过后，随着上海著名选手苏依相的最后一击超必杀“恺撒波”，帮助中国队获得最后一项赛事的冠军，TGB2008战场·红的结束钟声也正式敲响了。回顾这些天来的比赛，有精彩，有感慨，有遗憾，有收获，还有……

TGB首日——好的开局只是成功的一半

TGB战场2008·红的比赛于10月3－5日在上海举行，那么什么是“TGB战场”呢？TGB是“The Great Battle”（雄伟之战）的缩写，TGB战场也就是“雄伟之战的战场”，而副标题“红”的意思，则是期望每个赛区的每一位曾参与过比赛的人都能在整个中国的电玩事业里红起来，找到属于自己的天空。

比赛之前

TGB首日（10月3日）的比赛项目是《KOF97》，这款游戏自从1997年登陆中国以来，立刻就在全国流行起来，正因为这款游戏的存在，才使得中国诞生了那么多格斗游戏的爱好者。很多人正是因为本作才开始接触格斗游戏，才加入格斗玩家这个行列。因此，虽然过去11年了，这款游戏在国内依然经久不衰，人气旺盛，虽然有很多这样那样的BUG和不合理的地方（比如无限连击），不过在经过大家商量合理地制定了一些规则后，它已经变得比较适合比赛了。

另外要提一下的是比赛地上海七宝结城游戏中心，这个机房尽管距离上海市中心区域比较远，交通略有不便，不过比赛当天还是吸引了全上海以及周边地区，甚至从其他省市大老远赶来的热心玩家参加当日预选，而结城游戏也为比赛的举办准备了一个非常大的舞台，包括大屏幕，音响等设备一应俱全，还有美丽大方的Coser为选手们引路，俱备一个顶级赛事应有的气氛。

本次TGB战场2008·红在全国11个省市展开了预选赛，因此此次比赛也可以说是集结了国内最强的玩家阵容，而且比赛首次采用了组队战这样的赛制。即由两名队员组成参赛队，两人使用的角色不能相同，这样每一队就将使用6名角色，由于《KOF97》中性能最好的角色非常集中，因此尽管如此，依然没有使比赛中的角色多元化起来，这是非常遗憾的一点，大家看到的最多的还是八神、神乐、陈国汉、蔡宝健等传统强角，几乎没有任何意外。不过由于队友间使用的角色不能重复，因此由谁来使用最强的角色，角色应该怎么分配，就成了这次比赛制胜的一个重要因素。

比赛进行时

率先开始的是当日预选的比赛，想参加的选手们需要现场报名，现场(或预先)组队，以一场决胜负的残酷方式来争夺最后的4个出线名额。最终，攻无不克队、临场发挥队、美男子队和师徒队最终杀出了重围，取得了参赛资格。在现场预选进行的途中，其他已经获得参赛资格的选手们乘坐大巴赶到了赛场并进行适应环境和休息。

在经过了短暂的休息后，选手们就要进行TGB2008战场·红的《KOF97》项目的正式比赛了。在选手们休息的时候，工作人员们还在紧张地布置比赛的舞台，各方面细节都要调整到尽善尽美，以使比赛的直播取得最好最理想的效果。接着，到下午1点半，比赛终于开始了，首先由负责本次赛事网络直播的PLU的美女主持人为大家做了下选手们的介绍，再由上海本地的代表，著名女玩家燃烧的月亮宣布了比赛的规则，大赛就拉开了序幕。



▲黄毅翻盘冠军产生瞬间。

在比赛中，使用八神、陈国汉等角色的选手的胜率要远高于没有使用他们，被迫使用了其他角色的选手。由全国各地预选和当日预选产生的共24支队伍48位顶尖高手各现神通，发挥出各自的最好水平，使比赛打得是场场火星撞地球，局局精彩纷呈。其中，南京、沈阳的队伍如大家所预料的那样打出了较好成绩，分别杀入了8强，最后的4强由TGB冠军队、黑马队、上海卢工WC队以及现场预选产生的“小黑马”师徒队构成。

值得一提的是作为卫冕冠军的“TGB冠军队”，他们是由TGB07和TGB06的两位冠军“小孩”和“黑皮”组成的，在比赛中这个组合也展现出了超强的实力，一路过关斩将轻松杀入决赛。而他们的对手，是一匹非常大的“黑马”，来自深圳，自己命名为“黑马队”的队伍——其成员是武汉著名《KOF》玩家黄毅和一位名叫阿彬的选手。决赛打得非常精彩，最后一场的最后一局，黄毅选手操纵的角色“蔡宝健”仅余1/7的体力，却成功地将上届TGB大赛的王者“小孩”满体力的神乐千鹤打晕，实现了惊天大逆转并一举夺冠！再加上黄毅在之前一盘也是在几乎绝望的情况下逆转了黑皮，可以说“逆转王”这个荣誉黄毅当之无愧，也为本届TGB留下了最精彩的对局。而小孩和黑皮尽管在比赛开始的时候打出了非常好的开局，不过他们也只成功了一半而已，最后的时候，或许是优势比较大导致有些大意而败北，“行百里者半九十”，古人的总结非常的精辟。

首日《KOF97》比赛小孩和黑皮



颁奖仪式

接着进行的就是冠军的颁奖仪式，结城游戏中心的负责人孙经理充满豪情地说：“中国最顶级的电玩游戏赛事TGB战场2008·红的《KOF97》项目的冠军能在我们结城产生，我感到非常的高兴……结城游戏今后也将一如既往地支持TGB战场和中国的大型电玩事业！同时也希望各位能为我们提出宝贵的意见和建议，我们不能说做到最好，但我们一定会做到更好！谢谢！”之后就将象征着TGB战场2008·红的《KOF97》项目的最高荣誉的奖杯颁发给“黑马”队，黄毅骄傲地举起这来之不易的奖杯，展示给众人，而只差一步到罗马的小孩和黑皮只能略为遗憾地投去羡慕的目光并礼节性地表示祝贺。至此，TGB2008战场·红的首日赛事顺利地落下了帷幕。



“弹痕累累”版PS3

丁丁 提供





模型人人都会做，不过要是模型做得好，可能连游戏公司都会请你来做。来自德国的模型制作爱好者Butterkneter就因为自己曾经成功地制作过《彩虹六号》以及《刺客信条》主题的PS3主机改装版而受到了育碧公司的青睐。近日，他们邀请Butterkneter再次出手打造一款以《孤岛惊魂2》为主题的PS3主机。这位经验老道的模型爱好者在仔细地研究了游戏的主题和气氛之后，为我们呈现了一款有着狂野荒原气息的PS3改装主机。看过他构思精巧的改装过程之后，相信你会和我一样感到大开眼界。

1.首先Butterkneter收集了很多相应主题的逼真素材。其中AK-47的弹夹以及弹壳可是真枪实弹的东西，还有一把和游戏中一模一样的猎刀。当然头骨可不是真的。









2.接下来他把素材和黑色的PS3主机摆在准备好的厚重底板上先设计一下位置。再用发泡材料喷在设计好位置的素材上。随后用刮刀把“地面”修成想要的形状。





3.接着就是给地面进行多重上色，模仿出荒原的色泽。再“种”上杂草，这样看起来已经很有非洲的气氛了呢。







4.这可能是让很多PS3机主们心疼的一步，先得“温柔”地卸掉外壳，然后找两块铁皮用钳子弯曲成和PS3外壳接近的弧度。进行一番剥皮、打孔的作旧处理，据说Butterkneter真的往铁皮上开了两枪，做了真实的弹孔。





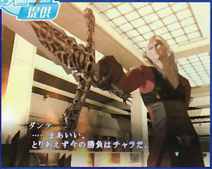
5.最后就是细心的喷漆，做LOGO和特效。将铁皮裹在PS3的外壳上，再组装起来。最后的成品就是经历过“枪林弹雨”的PS3喽！





但丁的后继者——雷道

沙迦 提供





2004年1月29日，Atlus推出了相当于《真·女神转生III》加强版性质的作品——《真·女神转生III 狂热版》。也许是因为游戏素质超高，也许是因为游戏出货量太少，很快这款游戏就被炒到很高的价格，当年的价格就已经达到了一万日元，随后更是不断攀升，最高时曾达到过两万多日元。虽然这个价格并不算是TV GAME中的顶级水平，但是考虑到游戏刚发售不久，这个记录还是相当惊人的。之前买了这个游戏的玩家算是发了一笔小财。

不过Atlus今年不厚道了。在10月推出的新作《葛叶雷道对阿巴顿王》有一个版本就是同捆《真·女神转生III 狂热版》的。目前日本那边《真·女神转生III 狂热版》的价格已经降至一万日元出头，看来Atlus出手救市的情况比较乐观。

只是《真·女神转生III 狂热版》原版的一大卖点是加入了但丁——没错，就是《鬼泣》里的但丁。而现在这个同捆的版本里没了但丁，但丁的戏份全部被雷道所取代。因此拥有原版的玩家也多了一份自豪感。

游乐传音

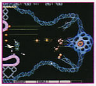
栏目主持 晴天 Vol.6

在十月上旬东京电玩展正式落下帷幕后，之前发售的游戏大作也开始纷纷推出原声音乐集，希望趁大家的热情还没有完全退去时，成为最值得玩家收藏的珍品。作为近期关注度最高的日式游戏，《恶魔城 被夺走的刻印》虽然在难度上较之前的作品有所提高，但一如既往优秀的音乐还是让人过“耳”难忘，自称为系列FANS的你还不赶快来了解一下为系列作品谱曲的作曲家的相关信息？

游乐档案库 山根美智流 Michiru Yamane

山根美智流1963年出生于日本香川县，和其他日本的游戏作曲家不同，她正式从事游戏音乐的创作可谓是水到渠成，中途并没有经过什么波澜。1987年，她就顺利地加入了当时的Konami公司，再加上在大学期间主攻“作曲”的关系，她顺理成章地就开始为当时公司开发的新游戏担任配乐的工作。她最初参与的游戏主要是MSX和GB平台的游戏，不过由于当时机能的限制，玩家所能听到的音乐并不需要复杂的编曲，所以她的作品给人留下的印象并不深刻，而且也在一定程度上限制了她在音乐方面的才能。1990年初期，由于公司的经营重心发生转移，她转而为街机游戏创作配乐，而也正是借这个契机，她的音乐开始受到更多玩家的认同，直到正式参与“《恶魔城》和《幻想水浒传》系列”作品后，才最终确立了她在玩家心中的地位，并且这两个系列至今也是她最具代表性的作品之一。





TIPS 只要是玩过FC的玩家对“兵蜂”和“沙罗曼蛇”这两个名字一定不会感到陌生，而它们大多数作品中的配乐同样是出自山根美智流之手，甚至让你意想不到的是，在国内拥有深厚群众基础的“《胜利十一人》系列”中也曾经收录过她创作的曲目。

主要作品一览

山根美智流曾经在接受媒体采访时表示，她个人其实并没有固定擅长的音乐风格，无论是电子乐、摇滚还是管弦乐，只要能够带给玩家足够的震撼，她都会尽自己的全力去诠释。至于目前很多玩家将她的作品定义为“巴洛克风格”，在很大程度上也是受“《恶魔城》系列”的影响，所以每次在进行相关作品的创作时，她都会尽量去延续这种风格，并根据游戏的世界观创造出一些大家不曾感受到的旋律。

年份	游戏作品
1989	沙罗曼蛇
1991	兵蜂
1992	忍者神龟
1993	大盗五右卫门2
1994	恶魔城
1997	恶魔城X 月下夜想曲
2002	恶魔城 白夜协奏曲
	幻想水浒传III
2003	恶魔城 晓月圆舞曲
	恶魔城 无罪的叹息
2004	幻想水浒传IV
2005	恶魔城 苍月的十字架
	恶魔城 暗黑的咒印
	魔野仙踪
2006	恶魔城 迷宫的回廊
	能源小精灵
2007	恶魔城X 历代记
2008	狂热节拍 II DX 14 GOLD

火热开唱 交织108星的命运之声



“《幻想水浒传》系列”由于名字的特殊性，一直都是国内角色扮演游戏爱好者比较关注的对象，而在今年的东京电玩展上，Konami官方为系列即将在NDS上推出的第11款作品《幻想水浒传 黄道十二宫》进行的一系列宣传活动中，不但邀请到了游戏主题歌与片尾曲的演唱者高杉智美让现场玩家提前领略了游戏歌曲的魅力，同时也公布了本作歌曲的具体名称：主题曲《Tears in the Sky》、片尾曲《ティアクライス～希望のトビラ～》。高杉智美1985年7月11日出生于日本东京，2001年被事务所发掘后曾以“wi☆th”组合团员的身分进行过1年左右的演艺活动，之后便专注于歌唱等方面训练，直到2007年为电影《西游记》演唱主题曲《旅人》才正式以个人身分出道。甜美的外形和清澈的嗓音是她吸引FANS的关键，到目前为止共发行过6张单曲，至于她首次为游戏演唱歌曲的表现如何，大家还是静静地等待游戏发售日（12月18日）的到来吧。



近期推荐

毁灭的碰撞

原名：Crash

出处：《毁灭世界》主题曲

演唱者 AAA



不但游戏的世界观独树一帜，这首节奏感极强的主题曲同样也会给人留下深刻的印象。歌曲的旋律比较简单，但在节奏的变化和高潮部分却有不错的表现，男歌手高亢的嗓音在和声的衬托下更容易激发玩家继续游戏的热情。

该组合由6名男性和2名女性成员组成，和之前为大家介绍的“T—Pistonz”不同的是，他们的音乐更强调流行元素，而且某些团员曾在好莱坞大片以及日本知名电视连续剧中有抢眼的表现。为了配合同名动画的放映，他们也于今年8月27日推出了第19张单曲《MUSIC !! /ZERO》，而以上介绍的歌曲是由与真司郎（左）和日高光启（右）两名团员演唱的。

《泪洒三重冠》OST

发行日期：2008年9月26日



和最初随游戏限定版附送的原声音乐集不同，这张由官方再次发行的专辑收录了游戏中所有的配乐和歌曲，并对某些歌曲进行了重新混音，将游戏中刻骨铭心的友情与轰轰烈烈的爱情再次呈现在了玩家面前，无论你是否玩过该作都不能错过其中的音乐魅力。

《无尽的未知》OST

发行日期：2008年10月8日 作曲家：樱庭统



和之前《薄暮传说》的原声音乐集一样，3张CD收录的游戏音乐同样会让体验过本作的玩家感到十分惊奇，而樱庭统擅长自己重新编曲的习惯也让同一首乐曲配合不同的剧情烘托出了不一样的氛围。

《非洲》OST

发行日期：2008年10月22日



虽然游戏实际的素质并没有官方宣传的那么高，不过在广阔的非洲驾车驰骋时，时而欢快时而悠扬的音乐却总能带给玩家好心情。专辑中收录了由超过100人的管弦乐团所演奏的游戏曲目，力图为玩家营造一种享受大自然的奇妙感觉。

《节奏天国 金》OST

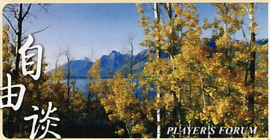
发行日期：2008年10月15日



猥琐与高难度估计是大多数玩家给予这款游戏的评价，不过以“节奏”为主题的本作在音乐方面却相当出众，听到专辑中的每一首歌曲都能让人迅速回想起当初挑战时的紧张感，当然整张专辑最诱人的还是收录了不少没有在游戏中出现的搞怪音乐。

豆知识 无损音乐

经常在电脑上听歌的玩家想必都听说过“无损音乐”这个名词，它一般是指使用CD通过抓取音轨的方式将歌曲的完整信息保存在电脑上的WAV文件，而我们经常在网上看到的FLAC、APE、TTA、TAK等格式的文件也是通过它转换得到的。和我们以往接触的MP3，WMA等音乐压缩格式不同的是，以上几种格式的文件虽然和最初的WAV文件相比在体积上大大缩小，但实际上都是通过特殊的编码方式来实现的，并没有对音乐文件本身包含的信息进行更改或压缩，另外要想在电脑上播放这些文件，还必须先为自己的播放器安装相应的插件才行。



胜负师：每天上班的第一件事，就是打开自由谈的邮箱，在收了上百封的邮件后，一边爽快地清除垃圾广告，一边从中挑选投稿，尽管投稿的占比并不大。不过，最近这一比例直线上升，难道十月是大家创作热情的高涨期？不管怎么说，对于自由谈来说，这可是天大的好事。这回的第一篇文章是篇小说，这在自由谈里并不多见，而且和那些以杂兵为主角的同类文章不同，完全脱离搞笑风格。而《三部曲》则是擅写业界趣闻轶事的Delphi的新作，由介绍命运坎坷的“三部曲工作室”，来探讨梦想与现实、坚持与妥协等话题。无论你是即将要踏上社会，还是已经在职场跌打滚爬了多年，想必都能从中获得些启示。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

宿命传说

我的存在微不足道，确切地说我是一只活在普通角色扮演游戏里的小杂怪。

不记得突然明白我自己身分是在什么时候，但我知道自己与外观和我一模一样的其他杂怪有着不一样的地方。我有思想，我喜欢思考，我喜欢观察这个幻想的世界，尽管我不是这片蔚蓝天地的主角。

我知道程序赋予我的指令——或者更诗意地说——我的“宿命”是在这个时候或那个时候不确定地出现在游戏主角的面前，与之战斗，最终的结果如果不是太偶然的话，那我一定是悄无声息地倒在传说的利刃之下，化作一缕闪光的经验值，也许还会掉下一些廉价的装备，在主角通往光明未来与传奇的道路上静静成为一个琐碎的历史而已。这就是我，还有其他那些和我一样有着点阵构成的杂兵所能拥有的惟一将来。

听起来很悲哀是吗？其实也不会，一来游戏设定里我们本来就是人人得而诛之的恶党，死不足惜；二来我的同伴们没有思想，根本不会去考虑自身存在价值这种太耗AI的问题，所以也不会觉得有什么感伤。至于我，虽然懂得这一切，但知道那是无可抗拒的，所以就得过且过，虽然没有未来，但也并不遗憾。

很多时候，我喜欢离开那些一心想要战斗的同伴们，在这个广袤的天地里流浪。这个充满幻想的世界，有太多的奇景，美丽得惊心动魄，虽然那不是为我而设，但我却还是为这个世界陶醉。我曾经在满月下的湖边，看星光如水晶般碎在湖面，天地宛如梦幻；我也到过无边的森林中，在夜色里所有的虫鸣就好像是星空下的交响乐章；我还到过世界树茂密的树冠顶端，亘古之风吹得树叶簌簌鸣响，我眯着眼透过风看这片蔚蓝色的无边大地，那一刻，恍惚间，我觉得自己好像这个世界的主人。

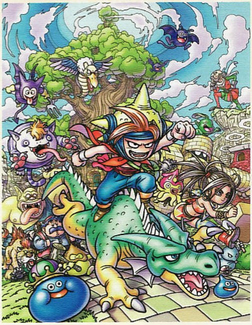


但我知道我不是，我只是一个以“只”为量词的杂怪。我有我的宿命，只是到来的时间或早或晚而已。总有一天，我会遇上拯救世界的主角一行人，他们会将我的灵魂和思想一起毁灭，继续他们的征途，而我会永远地消失于这个美好的世界。正因如此，我才想多见识一下所有奢侈的风景，多去思考一下这本不应属于我的问题，因为我没有多少时间。

我希望那一天会晚点到来，越晚越好，可是，这个世界，你知道的，它有它的剧本，并不容许世界观过于庞大，任何两个人都可能随时相遇并撞出命运的火花。所以，那一天还是匆匆地来到了。

某个下午，或者是其他同样有着这样天高云淡的时刻，我靠在一棵小道旁的大树下，眺望远方雪山上方的明净天空，像往常一样在思考那些超出我AI范围的问题。和平常一样的好天气，和平常一样微凉的风，还有人畜无害的杂怪在和平常一样地沉思，这个世界是那样美好，可是立志拯救世界的英雄们却在这个时候出现，搅碎了这午后的安宁。

闭目沉思的我，突然听到了小道上传来了铠甲的轻响和战士靴子发出的脚步声。我眼皮一跳，该来的总还是来了。无可抗拒的宿命感让我甚至连动都不敢动，我睁开眼，看着穿着威武的主角一行人气势昂扬地向这边走来，剑锋映着阳光闪烁着让人绝望的光芒。我继续呆坐着，靠着背后的大树，等待着死亡的冰凉。主角们越行越近，步伐声合着我心跳的律动。



他们走过来了。我的呼吸几乎停止。可是下一秒，他们却从我身旁掠过，连看都没看我一眼！这是怎么回事？我很快明白，原来主角他们是看不见我们的，只有我们主动攻击他们或他们撞到我们时才会意识到我们的存在！所谓“踩地雷”就是这个意思吧。松下一口气，摆脱死亡阴影的我，快步尾随在主角一行人身后。

你相信一只杂怪有思想吗？如果你相信的话，那么一只杂怪有爱情这回事也是成立的。没错，在刚才那个生死瞬间里，我居然对游戏的女主角一见钟情，在见到她的那一刻，我觉得天空好像瞬间黯淡，连死亡的阴影也不见了，整个世界只有她的存在。我确信，我刚才的窒息与心跳，不是因为死亡的威胁，而是她的出现！

女主角亲密地跟着帅气的男主角身后，白色的袍子随风轻扬。简单的几个点阵组成的微笑却让我忘掉了一切。我跟在他们身后，虽然知道这样做无异于将自己的性命拿去当赌注，但为了那样的微笑，我觉得很值得。尽管她不是对我笑，尽管我不是她的男主角。

那天以后，我的世界只剩下她。我不再喜欢思考，不再久久凝望这幻想大陆的奇异风景。我紧紧跟随在主角队伍后面，和他们匆匆地一起在整个世界奔波，看着他们深入一个又一个险境，打倒一个又一个的奇形怪状的魔头，不知疲倦。这样很可笑吧，一只小小的杂怪，追随着主角队伍，只为了一个无法得到的笑容。

幸好这个世界里，除了我其他所有的一切东西都没有思想，他们永远不会笑话我。每个人都按着生下来就刻好的轨迹麻木地活着，成就这个世界早已拟定的剧本。可是有的时候，我宁愿没有思想，像其他人一样麻木地进行属于自己的指令，因为这样至少不用想太多，不会让自己痛苦。比如说，每一次有剧情时，就会是我最难受的时候。我没有能力按动整个世界的START键，跳过男女主角在月下湖边低语有如梦境的过场动画，只能一个人在不远处的角落告诉自己：那不是真的，他们只是按剧本在完成流程而已，他们并没有思想，也不会有感情。可是就算那样想，又如何，剧本甚至没有提到我，我根本无力去做什么，来发泄我存在感稀薄的痛苦。

我想离开，想回到我原来的生活：每天吹着远方高山的凉风，遥望世界树苍郁的枝叶，想一些和天上云朵一样缥缈的问题。我也这样做了，可是离开没多久，却还是又悄悄跟回主角队伍的后面——女主角如月光般恬淡朦胧的微笑让我上瘾。这样矛盾的日子持续了很久，看似平淡，但总有完结的时候。

这一次，我尾随着主角一行人再次探索一座庞大的迷宫。这样的经历，在主角们的冒险生活里只是常见的一环，我也如同往常一样在后面看着主角如何英勇地砍杀我的同类，女主角如何用漂亮的回复魔法替队伍疗

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

伤。看起来一切都很正常，可是这座迷宫随着更深入的探索，似乎愈是深邃，无止无尽。也许是因为准备不够充足，终于，在一个幽暗的洞穴里，主角们停下了前行的脚步。我也在后面悄然停顿下来，看着女主角手中握着的魔法棒端闪烁的幽微绿光。

虽然他们表情并没有什么变化，但我可以感受到他们身上透出来的紧张情绪——回复道具已经用尽，魔法值和生命值却都很低，虽然再战胜一两只怪就可以升级回复所有的生命值和魔法值，但他们已经没能力应付哪怕是一只的杂怪了。看着绿光映照下女主角的脸，恍惚间几乎觉得她在轻轻颤抖。可是我又不能做什么，只能继续静默地看下去。

时间在流逝，黑暗的洞窟深处像是一张可以吞噬一切的恶兽的大嘴，终于，主角们开始动身了，因为根本就没有退路。一步、两步、三步……他们缓缓地走着，我跟在后面，暗暗祈祷，希望不要遇上任何我的同类，赶快到达下一个宝箱处获得灵药仙丹就能解决危机了。

听过一个杂怪在给敌人祈祷吗？很荒谬吧，事实也是如此，就在我祈祷的时候，我看到主角队伍后的另一条岔道里冒出了一只和我一模一样的怪物。它鬼鬼祟祟地摸上前去，准备展开偷袭。

“我的宿命，就到此为止了吗？”我苦笑了一下，没有任何犹豫，扑上前去，挡在那个同胞的身前，准备拦住它。黑暗的迷宫里，一场不应该有也不会被发现的战斗在两只怪物间展开——我期待这样的剧本，可是事情的变化却超出了我的想像。那只同胞看我朝它扑来，并没有向我攻击，而是突然抓住我，带着我一起扑向了主角的队伍。战斗就这样开始了！

突如其来的变化让我不知所措，还没多想，我身边的同类却已经狠狠地一刀砍了出去。刀劈在主角身上，不过他还剩少量的HP。接下来是我的攻击回合了，我第一次正视着反复想念的人，让我完全不知道要做什么，只是做做样子挥了一刀，自然是没有命中。

接下来是主角四人组的进攻回合，他们集中力量攻击我身边的同伴，可却因为MP太少，有三个魔法师的队伍完全无法发挥效力，四人合击之下，我的同伴却还并未失去战斗力。只见它扬起刀，华丽的弧线冷酷决绝，刀落下时，一个魔法师应声倒下。

又到了我的回合，我的心狂跳不止，手几乎握不紧武器。我看着对面女主角苍白的脸，心头想起了很多不该由我想的事。我尽力向她笑了一下，我不确定她能否看懂。我用尽全身力气，手起刀落——我身旁的那只怪物也许从来也没设想过这样的状况吧，只是迟钝地看着刀落下，被斩成两半的它，化作尘埃。

然后，所有的一切都如预期一样结束。男主角的攻击让我在死亡线上挣扎，那个位数的HP预示着我离生命的终点越来越近。然后，是她，魔法棒幽微的光芒向我包围，在浅红色的光亮中，我再次看着她的脸。她看懂



了我最后的微笑吗？可是我来不及想了，我那粗糙的身体开始开始碎裂，如果那些是我的灵魂，我希望它们能多包围她一会儿……

眼前所有的一切化为斑斓与虚无的景致，我依然逃不过与我的同伴相同的宿命。不！哪怕只有一秒钟，我的宿命也和它们有所不同。

恍惚间，我似乎能听到主角们升级的音效，还有不知道哪里传来的声音——“喂，快过来看！刚刚出BUG了，那些怪居然自相残杀。不过这样也好，要不然我就挂了……”

BUG吗？也许吧。

文 左子乱

失落的三部曲

尽管“三部曲”的称谓本身时常给人史诗之感，但在这里却更像一个悲凉的题目，尤其是与“三部曲工作室”联系在一起的时候。它并非揭示了游戏设计师们的光荣与成就——恰恰相反，这是一个宏伟但支离破碎的梦，一群雄心勃勃的天才创业者，在数年时间里，花费大量时间与精力，投入到一个颇具希望的游戏开发项目中，最后却一事无成。即使今日的游戏产业已经成长为娱乐前沿和创新的应许之地，失败的阴影依然如同幽灵般如影随形。没有勇气，没有故事，而这段故事曾经拥有一个梦幻般的开局……

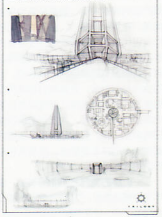
2005年11月15日，EA洛杉矶的两位副总裁Rick Giolito、Mark Skaggs以及Vivendi全球执行副总裁Michael Pole，在加州圣莫尼卡共同创建三部曲工作室(Trilogy Studios)，这家游戏公司致力于开发一款革命性的次世代主视角射击游戏，同时融入大量角色扮演元素。当时主流的游戏媒体一致看好三部曲的管理团队，Rick Giolito曾主管“《荣誉勋章》系列”，拥有雄厚的FPS开发经验，Mark Skaggs擅长团队管理，也是“《命令与征服》系列”的执行制作人，Michael Pole在业内拥有良好口碑和人脉，非常善于捕捉商业发展机遇。

这些游戏产业功成名就者的二次创业，为初生的三部曲积累了十足人气，令其备受业界瞩目，而他们也乐于向外界展现自己的信心与梦想。比如在公司介绍中强调：团队核心成员的职业生涯累计超过百年，参与开发的游戏作品创造的市场价值达到40亿美元。在获得290万美元的融资之后，担任公司CEO的Pole更是对外宣称：“依托风险投资以及游戏平台的更新换代，三部曲这样的独立游戏开发商将致力于引领产业的创新风潮。”不过硬币的另一面是，三部曲的发展路径在外人看来并不清晰，相比其他竞争对手，三部曲是一个以创新为导向的游戏开发公司——在缺乏强有力运营的情况下，他们短期内又无法拿出一款“杀手级”的游戏产品，也就始终无法摆脱“新手上路”的尴尬。由于不具备高度的品牌认知，三部曲的高调反而像是在稀释自身的特点。

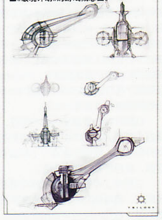
应该说，灌输企业文化越早越容易，最初成员们的状态与理念，在很大程度上影响着企业文化的形成。三部曲管理层的激情、理想、承诺和团队精神，以及在奖金、分红制度上表现出的慷慨风范，加之大部分员工都是EA洛杉矶的老同事，让整个团队具备了非常好的信任基础。三部曲的员工们深信，大公司绝非创新的温床，严峻的财政目标，势必会挤压游戏开发的润色与完善空间。因此，三部曲保持运营独立，对游戏品质毫不妥协的原则成为这家公司的经营底线。尽管人力成本高昂，更看重洛杉矶当地充沛开发资源的Michael Pole等人还是选择在这里起步，并决定重金购买虚幻3游戏引擎的授权，三部曲打造的新概念FPS游戏，预计在2007年发售，同步推出PS3、X360和PC三种版本。

谈及FPS游戏的发展现状，Rick

■《破晓计划》的游戏概念图。



■《破晓计划》的游戏概念图。





■身材略显发福的Mark Skaggs(左)。

Giolito坦言：“我们希望成为第一个真正定义主视角射击游戏在线体验的制作组。事实上，这个类型从未被彻底完成过，传统的FPS游戏要求玩家消灭场景中的所有敌人，然后会进入新的场景，并配备一把威力更强的武器，设计师们关注的往往是画面和特效，但是核心游戏性却并未实现多少进化。”在三部曲打造的野心之作《破晓计划》(Daybreakers)中，玩家将身处众多复杂且细节丰富的场景，体验绝无仅有的以玩家能力为基础的奖励系统，并允许玩家自由定制人物的成长。公司首席运营官Mark Skaggs兴奋的表示：“这个项目对我具有强烈的吸引力，令人无法抗拒。”

《破晓计划》的游戏剧情设定在2087年，整个世界濒临瓦解，星球资源逐渐被淘空，社会秩序变得动荡不安，几乎每个人都相信人类的终结即将降临。Nexus技术公司为人类命运的改变带来了一线曙光，美国政府秘密资助这家公司，在一处太平洋岛屿上从事机密的“破晓计划(Project Daybreak)”，这是一项有关时间旅行的实验，实验本身会对人的身体与精神造成难以预料的破坏，于是美国政府私下规定只有重罪囚犯才能作为试验品。如果生存下来，他们可以重获自由，但成功率尚不足12%。某次实验，三名囚徒在时间跳跃中失踪，美国特种部队军官Nolan Reeves奉命搜捕这些逃亡者，他以罪犯的身分进入时间旅行，顺利完成任务后，惟一知晓此次行动的人物却神秘死亡，虚构的姓名和犯罪记录变成现实，Reeves反而成了各方追捕的对象，此时Nexus公司的阴谋也逐渐浮出水面。

《破晓计划》最激动人心的特性，莫过于在多人游戏中引入了角色和武器升级系统，鼓励玩家通过不断战斗晋级，获得更多的游戏乐趣。

三部曲工作室的初期发展可谓顺风顺水，随着《破晓计划》进入实际研发阶段，公司内部运转却困难迭出。开发团队低估了次世代游戏的制作成本与技术难度，雇佣员工、租用办公楼、引擎授权等事项花费了大量资金，让公司财务状况捉襟见肘。更为严重的是，由于在游戏引擎和PS3版本开发方面遭遇诸多技术难题，《破晓计划》三个版本同时发售的目标变得遥不可及。制作组渐渐意识到，即使只专注于游戏的X360和PC版本，实现2007年上市的原定计划也颇具难度。上述问题在Michael Pole本人看来，并非完全出乎意料，他依旧保持着乐观的情绪，“一旦开始第二轮融资计划，三部曲就会获得充足的开发资金。”事实上，在三部曲筹办时，已经有多家大型游戏公司积极出面接洽，商谈合作事宜。

2005年是游戏产业的关键一年，为了迎接次世代的到来，各大游戏巨头在产品研发和技术升级方面投入了巨额资金，但主机战争和市场表现的不明朗态势，让它们承受着巨大压力。为了降低风险，这些游戏公司纷纷开源节流，优化运营成本。不幸的是，三部曲恰恰赶上了这段“紧缩时期”，大公司普遍希望三部曲能够为他们开发游戏作品，而不愿扶持或代理三部曲自己的游戏品牌，甚至有三家公司直接提出了丰厚的收购邀约，被坚守独立原则的三部曲高层一口回绝。而在风险投资领域，由于当时游戏产业的前途未明，融资渠道也并不畅通。在某种程度上，三部曲可以视作次世代成本高昂的转型过程的受害者，在《破晓计划》的开发陷入僵局之时，其确曾有过发自内心深处的、公司会垮掉的恐惧。对整间公司的员工们来说，这种危机感比管理层苦口婆心的鼓劲有效得多，大家开始夜以继日的拼命工作，但遗憾的是，三部曲此时缺少的并非是勤奋，而是资金和行之有效的战略。

一位事后离开三部曲的员工，曾不无遗憾地感叹：“如果当时我们的资金再多一些，还是有能力扳回来的。”但深层次的原因并非如此，虽然三部曲汇聚了一批游戏产业的精兵强将，但是这些长期在大公司工作的人员，缺乏创业经验，对游戏品质和公司运营不妥协的态度固然值得称道，但应该建立在生存不成问题的基础之上。曾在Vivendi公司身居高位的Michael Pole是一个业绩导向的管理者，他习惯将很多时间花在定计划、做预算和出席各种商务活动上，但三部曲终究是一家新生的小公司，需要的不是精雕细琢的商业技法，而是脚踏实地的内部管理与挖潜。作为公司的首席运营官，Mark Skaggs善于激励和凝聚开发团队，但过于严苛的技术标准并不适合三部曲的现状。在遇到重大问题时，他会不自觉地将自己置入昔日EA洛杉矶副总裁的坐标系中，比如与大公司进行商业谈判，过分强调对等和利益平衡，并未留下适当的回旋余地，一度造成三部曲与某家业内巨头交恶。

2006年9月，三部曲的内部动荡愈演愈烈，最终导致公司创始人之一的Mark Skaggs出走。这个曾主导开发《Red alert 2》、《C&C：Generals》、《指环王 中土战争》等经典作品的王牌制作人，职业生涯也随之陷入低谷。此后的几年间，他既未加盟其他游戏公司，也没有参与有名气的游戏开发项目。直到2008年初，Acclaim公司对外宣布，邀请Mark Skaggs担任由“《蚯蚓战士》系列”制作人David Perry组织的游戏制作比赛《最高机密》的竞赛顾问委员会成员……重压之下，三部曲也要在生存的博弈中杀出一条血路，Michael Pole果断采取了全新的开发战略，进入成熟期的网络休闲游戏，无疑是一个比较理想的载体。在这个市场里，技术或资金不是首要环节，迎合玩家心理与兴趣才是关键之处。2007年7月22日，三部曲根据MTV公司旗下的热门电视节目，推出了以改装汽车为主题的《嘻哈飙车族》(Pimp my Ride)虚拟网络游戏。

怎么看待三部曲这家由游戏产业偶像们组建的希望之星落入今日不得不断臂图存的境地？次世代的惨烈竞争日趋白热化，将很多中小型游戏开发商逼到了死角，三部曲的遭遇，是其他游戏公司早晚都会面临的问题。在十多年前，游戏业者们还能得到犯错误乃至改正的机会，而现在，稍有不慎就会被淘汰出局。颇具讽刺意味的是，开发次世代大作一度让三部曲身陷险境，而小成本的网络休闲游戏，反而让公司获利丰厚，重新焕发生机。2007年8月15日，Chichen Itza风险投资公司宣布向三部曲注资320万美元，这家公司运营着类似《第二人生》的知名社交网络There.com。11月29日，SCEA首任主席以及世嘉美国分公司前主席Bernard Stolar宣布加入三部曲董事会，这位当年一手造成SS在美国本土败退的元凶，对网络休闲游戏市场的发展保持着长期关注。

无疑，这是两个含义明确的信号，最终三部曲对外宣布，今后公司将专注于虚拟世界和休闲类网游的开发工作，制作基于浏览器或小型客户端的虚拟网络游戏。Pole又一次高调表态：“我相信虚拟世界像顶尖的游戏大作一样，同样可以吸引数千万的主流消费者，并带给他们不同以往的娱乐体验……”尽管在三部曲的官方网站上，依然可以找到《破晓计划》的相关介绍，但参与该项目的多数成员已被辞退或主动离开，随之而去的，还有这家曾试图重新定义FPS游戏类型公司的信念与风骨。所幸，多人游戏中的角色和武器升级系统已经在《使命召唤4》和《抵抗2》中得到了成功实现。

为什么这些曾经创造出《荣誉勋章》、《命令与征服》、《辛普森一家》、《指环王》、《无人永生》和《纳斯卡赛车》的设计师们迟迟无法交出《破晓计划》？除了资金和时代的局限，究竟还有哪些原因让他们风光不再？这些精英开发者们的“狂热梦想”羁绊了他们日夜为之努力的“游戏编码”——他们的目标过于宏伟和远大，致使他们变得固执和缺少变通。在体认到这种纠结之后，不难得出开发一款成功的次世代游戏有多难的结论，我们也应该对仅有40人不到的《小小大星球》开发团队抱有更多的敬佩之情。谈及三部曲的经历，Mark Skaggs难掩内心的挫折感，“总的来说，游戏产业依然是一个挫人锐气的行当。”说这番话时，他的表情黯然。

文 Delphi



■《破晓计划》的游戏概念图。





栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力



上期的“邪魔院”写到了日本的特摄片，有读者来信表示自己对其中有关奥特曼的内容很感兴趣，并且还指出了文中的一些欠妥之处，这里小九要向你表示感谢，同时也希望以后能有更多的读者向我们提出你们宝贵的建议和批评。让我们大家一起来把“邪魔院”做得更好吧！

还有一些读者来信询问自学日语应选择什么样的教材。小九这里想说的是，选择什么教材其实并不重要，只要自己觉得适合就行。关键是除了书本上的知识，平时还要保证一定量的听力与阅读训练并持之以恒，这才是从根本上迅速提高日语水平的惟一途径。

东瀛采风

清凉无比的浴衣

众所周知，和服是日本的传统名族服装，浴衣也是属于和服的一种。但是如果把浴衣与和服直接划上等号，那就有些不妥了，相信大家通过下面的介绍能有更清楚的了解。

安土桃山時代，日本民间流行一种名为“湯帷子（ゆかたびら）”的衣服，这种穿著方便的衣服既能吸收入浴后身上流淌的汗水，也能在更衣室休息时起到遮挡身体的作用，因此到江户时代一直都是老百姓喜欢的一种服饰。后来



经过不断的发展并融入了其他时尚和流行元素，“湯帷子”逐渐演变成了今天我们看到的浴衣。在日语中，“浴衣（ゆかた）”便是“湯帷子”的简称。

浴衣最大的特别之处在于穿在身上会感觉非常凉爽。与其他日本传统服装相似，浴衣有直线的缝接与宽阔的衣袖。但是与其他的和服不同，浴衣多以棉质材料制成，而非采用丝质或合成纤维的衣料。传统的浴衣大都以蓝色染料染制的布料制作，但是现在浴衣的颜色选择已变得多元化。年轻人通常会选择颜色较鲜艳或者花样较多的图案设计，而较年长的人士则会选择深色以及简单的图案设计，这可以因人而异，并不像正式的和服那样有过多的限制。



□能登麻美子浴衣出镜。

在现代，浴衣主要出现在祭典、游园、放烟火、盂兰盆会等夏季民间活动中。另外在以温泉为主题的温泉街与旅馆中，浴衣也是常见的装束，对旅游观光者而言是一道不可错过的风景线。

最后再插点题外话。因为浴衣和巫女装都是非常具有日式和风的经典萌要素，所以裙摆较低的浴衣少女在动漫与游戏作品中也总是吸引眼球的存在。这种浴衣确实也是受近年来迷你裙等服装风格的影响，即使在现实生活中也能偶尔看到。

流行与时尚



Animelo Summer

熟悉日本动漫的玩家都知道 Animelo Summer 这个名字，它在日本是和 TGS 以及 Comic Market 齐名的日本三大 ACG 盛会之一。

Animelo Summer（アニメロサマーライブ）最早由 DWANGO 创办于 2005 年，是日本国内规模最大的 ACG 音乐演唱会，每年夏天举办一次。历届 Animelo Summer 的主题分别是：2005 年——THE BRIDGE；2006 年——OUTRIDE；2007 年——Generation-A；2008 年——CHALLENGE。水树奈奈和 JAM Project 等著名动漫歌手是每届必出场的重头嘉宾，而一些年轻人气声优也经常在 Animelo Summer 上露面。除了动画歌曲之外，演唱会中也会有很多游戏的主题歌。不单单是演员阵容强大，之所以将 Animelo Summer 称为盛会还因为它有着令人热血沸腾的现场气氛，万名以上的观众几乎都是都是站着看完近 5 个小时的演出。考虑到观众的体力因素，今年主办方还特地将演唱会分为两天来举办，让 FANS 感觉到它更像是一个狂欢的节日。

闲聊日语

笑谈日语中的成语与谚语

日语和我国的古代汉语有着不可分割的渊源，这尤其在成语与谚语中体现得较为明显。绝大部分中文里有的成语与谚语日语中也都有，而且表达形式也完全一样；但是也有一些传到日本后被“入乡随俗”地改变了说法，从中文的角度来理解会觉得很有意思。本期小九就从这里面选出几条具有代表性的，希望能将大家逗乐。

“垂头丧气”——青菜に塩（あおなにしお）：

这个解释非常形象诙谐，生活中也用得很多。往青菜里加了盐，菜叶和菜根自然就蔫了，看上起就像人垂头丧气似的。

“歪打正着”——怪我の功名（けがのこうみょう）：

“怪我（けが）”在日文中是伤口的意思，受伤了反而得到了功名与奖赏，这便是典型的歪打正着。

“一年之计在于春”——一年の計は元旦にあり（いちねんのけいはがんたんにあり）：

日本人将元旦作为新年，所以一年之计在于元旦就不奇怪了。

“火烧眉毛”——足下に火がつく（あしもとにひがつく）：

足下着火和火烧眉毛表达方法较为类似，但是个人觉得中文里的火烧眉毛还是要显得更紧迫一点。

“多一事不如少一事”——触らぬ神に祟りなし（さわらぬかみにたたりなし）：

“祟り（たたり）”在这里可以理解为报应，句子的原意是只要你不去触动神灵，就不会遭到什么报应，通常用来警告别人不要惹是生非。

“杀鸡焉用牛刀”——大根を正宗で切るなかれ（だいこんをまさむねできるなかれ）：

这又是一条令人捧腹的谚语。大家都知道“正宗（まさむね）”是日本著名的武士刀，“大根（だいこん）”则是我们通常所说的萝卜。用这样的名刀来切萝卜，绝对是杀鸡用牛刀——大材小用了。

“微乎其微”——雀の涙（すずめのなみだ）：

麻雀本来就很小了，它的眼泪当然就更是微乎其微了，这是很直观的一个比喻。

“口若悬河”——立て板に水（たていたにみず）：

将水倒在立着的木板上，很快就会流到地上。这和中文里的口若悬河用的是一个道理来形容人说话的流利程度，只不过乍一看会有点摸不着北。

“画蛇添足”——月夜に提灯（つきよにちょうちん）：

在月光明亮的夜晚提着个灯笼赶路不用问也知道是多余之举。同样，如果单独说月夜提灯让大家来猜其中的意思，很多人都会不明白它的用意。

“好事多磨”——月に群云、花に风（つきにむらくも、はなにかぜ）：

日语中好事多磨的说法很有诗意。明月被云层遮挡，鲜花被风儿吹散，除了让人觉得好事多磨之外，也多了几分怜惜与哀愁。

“亡羊补牢”——火事の後の火の用心（かじのあとのひのようじん）：

“捡芝麻丢西瓜”——火事の後の釘拾い（かじのあとのくぎひろい）：

这两句话都是在说火灾之后采取的行动。失了火才知道防范火灾，这是亡羊补牢；火灾之后只知道在废墟中贪图小利捡钉子，却忘记了失火造成的损失，确实是一种捡芝麻丢西瓜之举。

“对牛弹琴”——猫に小判（ねここばん）：

“小判（こばん）”是古代日本所使用的一种金币，即使是得到如此贵重的东西，猫也不会作出任何反应，这和对牛弹琴的道理是一样的。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

可能大家已经发现本期刊登的稿件中另类风格的作品所占比例较大。或许部分读者觉得有点难以适应，不过在本刀看来，对于我们的栏目来说，要想维持长久的生命力，多种风格的画稿兼收并蓄、各类作品百花齐放才是一种良好的局面。因此，在这里，本刀也希望大家在进行同人创作时，不妨充分发挥想像力，将自己的情感和意识倾注于笔下的作品中。相信这样不仅可以借助人家的游戏角色彰显自己的个人特色，而且通过积极的思考与再创作，对提高大家的原创能力，也会大有裨益。好了，废话不多说了，期待大家的来稿！





北京·李响

幽暗的背景下，深红皮肤、额头的犄角以及被紧咬在唇边的雪茄……左边这幅名为《红鬼》的作品让人不由得想起了炙手可热的漫画英雄《地狱男爵》。不过，画中人物空洞的双目和眼眶周围的蓝色刺青为作品带来浓重的诡异气息，使作品的视觉效果另类且耐人寻味。

成都·BTX

“《火影忍者》系列”最新作《晓之逆袭》即将在PS2平台推出！左边就是本作封面，众多人气角色将以原创造型登场……等等，这图怎么看着眼熟？《GTA4》插画的经典构图配上《火影》的人物，这同人封面做得有点意思！



广州·ncvg

曾经专注于科幻题材插画的ncvg同学近来不断挑战不同的画风和主题。这次他与大家分享的作品《吾行吾道》整体风格更具突破性，“我行我素，特立独行”的主题被诠释得相当生动直观，而人物鲜活的表情也为作品融入了搞笑的元素，让人忍俊不禁。



深圳·郭立刚

作为“《侍魂》系列”的主角，豪气冲天的霸王丸形象堪称经典，而被视为日本动漫重要代表的哆啦A梦更是人见人爱。不过假如我们将二者“混搭”起来……嗯，上面这位“哆啦霸王丸”眼神犀利，气势豪迈。作者将恶搞精神发挥得淋漓尽致，果然“笑果”十足！



上海·EricSakura

或许将喜爱的机体美少女化是“机体迷＋动漫迷”们的最爱，左边这位可爱的“战机娘”，身上的这套行头便是来自《皇牌空战0》GALM1 的座机 F-15C。刚硬的金属部件与女孩柔嫩的身体如此融合，对比鲜明，妙趣横生。

北京·莲

“每个人心里都有一片神圣的地方，这里就是我的圣域！”以上便是第一次投稿的作者在创作这幅原创奇幻风景画时的灵感来源。手持魔杖的精灵少年历尽险阻，穿越高山密林，终于见到了深谷云雾掩映下的圣域……作品画工精湛且引人遐思，实属不可多得的佳作。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 陈瑞瑶：在痛苦地挨过了将近18年的蹭机岁月之后，终于现在有了自己的房子，有了自己的主机，天天在家里打机都不会有老妈和老师来抓我回家了！让我一次笑个够吧！哈哈哈哈哈哈！（一刀回复：忍痛坚持蹭机18年……哥们儿您这毅力可不是一般的强啊！啥也不说了，orz一个！）

本期博客



胜负师

我最喜欢的10首中国风歌曲

胜负师发表于
2008.11A（总第213期）

· 写在前面 ·
FOREWORD

熟悉我的朋友应该知道，我曾不止一次地提到自己很喜欢包含中国风的流行音乐，这倒不是因为自己尚古，只因就算"中国风"是一种潮流，也不乏拙劣的模仿者，但与整体西化、日化、韩化的中国流行乐坛相比，中国风歌曲依然属于极少数，物以稀为贵嘛！那么，什么是"中国风歌曲"呢？方文山说："曲风为中国小调或传统五声音阶创作，或者编曲加上中国传统的乐器，如琵琶、月琴、古筝、二胡、横笛、洞箫等，以及歌词夹杂古典背景元素的词语，如拱桥、月下、唐装、绣花鞋、灯芯、蹙眉、红颜等，只要加入这些元素，均可视为'中国风歌曲'。"我认同这种说法，同时也觉得曲调与歌词二者缺一不可。需要事先声明的是，自己不是什么乐评家，只是个听客，"最喜欢"也完全出自于个人喜好，本篇博文就算是一种推荐吧。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

毕业随笔
九兵卫发表于2008.10B（总第212期）

奶粉的烦恼
多边形发表于2008.10A（总第211期）

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：我最喜欢的10首中国风歌曲
【2008－10－23 15:12:45 By：多边形】
前想起Gouki的一个笑话："我一直以为《青花瓷》是CCTV《鉴宝》的一个子栏目。"

RE：我最喜欢的10首中国风歌曲
【2008－10－23 15:13:20 By：Gouki】
什么叫中国风？哦，看完这篇BLOG才知道。

RE：我最喜欢的10首中国风歌曲
【2008－10－23 15:13:50 By：玛娜】
王力宏唱的中国风还不错，可惜现在改摇滚了……

⑩《SUSAN说》陶喆

出自陶喆2005年的专辑《太平盛世》，以京剧《苏三起解》为灵感创作的一首中国风浓郁的中文R&B，2005年后几乎成为老陶登台演出的必唱曲目。歌曲整体表现的是古代与现代的穿越感，SUSAN这个名字就有点儿土洋结合的味道。其中的京剧唱腔部分和把京剧唱词RAP化是这首歌最有意思的地方。只是《SUSAN说》的曲调太软，耐听度方面不太高。

⑨《月牙湾》飞儿乐团

出自2007年飞儿乐团的专辑《爱·歌姬》，是整张专辑中评价最高的曲目之一。2007年中国风已有泛滥之势，当人们认为《月牙湾》是落俗之作时，却因为"魔幻中国风"的新鲜概念而得到了较高的支持度。这首情歌包含敦煌、沙漠、丝路、西域等元素，复歌部分的旋律优美，MV也拍得很唯美。只是除复歌外，《月牙湾》的旋律感偏弱，歌词部分的中国风也基本没有得到体现。

⑧《蝴蝶》胡彦斌

出自胡彦斌2006年的专辑《音乐密码》，是首节奏比较明快的歌曲，但主题却是中国最著名的爱情悲剧《梁祝》。胡彦斌是内地歌手中比较早涉足中国风创作，并且比较成功的歌手，《蝴蝶》的作曲相当成熟，一般喜欢R&B曲风的人都很容易接受这样的歌曲。不过小胡同学在歌词创作上，却有着过于直白的老问题，词的美感上显然要比曲调差一些火候。

⑦《兰亭序》周杰伦

出自周董刚刚发行的新专辑《魔杰座》。对于这张歌迷边骂边抢购的专辑，我想不必多说什么。就我最关心的中国风歌曲来说，个人觉得《兰亭序》还在水准之内。方文山的词写得很美，曲创作方面至少也在《千里之外》之上，只是JAY的唱法上有些犹豫，在把歌词唱清和唱不清之间摇摆，假声的戏曲唱词现在听来也不怎么新鲜了，在我心目中排在这个位置不算太屈就。

⑥《红颜》胡彦斌

出自胡彦斌2004年的专辑《MUSIC混合体》，这是当时20岁的小胡出的第三张专辑中传唱最广的一首歌，是胡彦斌中国风歌曲的最佳代表。《红颜》描绘的是英雄与红颜知己依依惜别的场面，曲风高亢有力，深情流畅，胡彦斌用其独特的嗓音将歌曲演绎得大气动人，在中国风歌曲中显得非常特别。之后胡彦斌还陆续创作了不少中国风歌曲，但可能是《红颜》给我的印象太深，能再次打动我的除了《蝴蝶》就再没有了。

⑤《发如雪》周杰伦

出自周杰伦2005年的专辑《十一月的萧邦》，曾因MV与《SUSAN说》的拍摄风格过于接近而引发歌迷之间的口水仗。回过头来听三年前的《发如雪》，的确别有一番滋味，歌曲延续了五音宫调路线，哀怨婉约。蕴含三种唱腔和音色变化，高音部分、RAP与最后一句儿话音戏曲唱词，这些方面均给人以惊喜。总的来说，《发如雪》是一首很值得反复聆听的典型中国风歌曲。

④《东风破》周杰伦

出自周杰伦2003年以其母之名命名的专辑《叶惠美》。虽然之前的《娘子》也有词方面的中国风尝试，但就词曲结合这一点来说，《东风破》的表现显然更加完美，可以说是"周式中国风"真正的起点。虽然很多人认为《发如雪》较《东风破》更具突破，但我觉得不能否认《东》的历史地位。另外，2004年我看过一场周杰伦的演唱会，万人合唱《东风破》的场面让我印象深刻，这一点对于我自己来说也有加分。

③《青花瓷》周杰伦

出自周杰伦2007年的专辑《我很忙》，这是周式中国风歌曲中我最喜欢的一首，这倒不是因为这首歌上了"春晚"，呵呵！至于喜欢的原因，其实并不复杂：第一，《青花瓷》的曲调舒缓流畅，听着非常舒服，没有那种为中国风而中国风的浮躁和做作；第二，方文山的作词功力在《青花瓷》上得到了最大的体现，我最喜欢的一句是"在平地书刻你房间上的飘影，就当我为遇见你伏笔"，意境绝美；第三，好唱！几乎没有什么特别高难的技巧存在，也不用飚高音，很适合在KTV演唱。喜欢一首歌一个理由就够了，更何况是三个。

②《花田错》王力宏

出自王力宏2005年底推出的专辑《盖



世英雄》。将京剧剧目《花田错》改为一首中西合璧、浪漫唯美的情歌，这个想法本身就很有才，而在实现过程中，王力宏巧妙融合了R&B曲风中的自由转音与京剧唱词中单个字拉长转音的相似之处，形成了古典与摩登之间不可思议的统一。"当时空成为拥有你惟一条件／我又醉／琥珀色的月／结了霜的泪／我会记得这段岁月"这一段是《花田错》中最出彩的部分，歌词也是美不胜收。整首歌最大的优点在于耐听，我在机场无聊时曾就这一首歌连听两个小时，也没觉得厌烦。当然，不排除我当时听得出现洗脑状态了。

①《北京一夜》陈升

出自陈升1992年的专辑《别让我哭》。1992年对于UCG的年轻读者来说，或许刚出生不久，年纪大一些的对《北京一夜》的印象可能来自于信乐团或其他歌手的翻唱。（酷爱京剧的阿修罗有一次不幸听到春哥版的《北京一夜》，说"自己连死的心都有了"，这是他的原话）《北京一夜》里的京剧部分由刘佳慧作词并演唱，字正腔圆，韵味十足。而陈升那种高亢、苍凉、怅然若失的嗓音更是让人听过一遍便很难再忘记。现在听来，李正帆的编曲和陈升的唱法一样缺乏技巧，但十几年前，在我们还没有把中国风作为一种流行音乐的分支来欣赏和探讨时，陈升已经走在了很多人的前面，奉献了一首真正可以传唱多年的中国风经典。或许几年后，我最喜欢的中国风歌曲在排名上会有变化，也会有新曲目加入——如果音乐人们继续重视中国风歌曲创作的话——但我相信《北京一夜》的位置不会有任何改变。



本期读者语录 赤峰 宋博虎：记得我小时候海南出版社的《七龙珠》是一拼一的薄本，"悟空和沙鲁的第一次对峙"那一章里，贝吉塔说要打得沙鲁"体无完肤，片甲不留"，个人觉得可以形容为"雷"。（胜负师回复：不知道你的意思是贝吉塔的台词雷，还是出版社的翻译雷呢？）

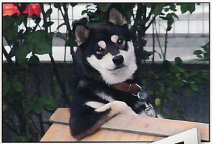
栏目主持 玛娜&九兵卫

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 恶魔猫那娜&月牙小狐



★最近收到一封读者来信，指责近期的“读编往来”中登的大多都是表扬杂志的来信，而看不到什么批评的意见，读到这封来信之后众小编均汗流浃背，羞愧不已。从本期开始我们一定会多多注意，也请各位读者继续监督我们的工作并给我们提出批评与意见。

★新人编辑九兵卫虽然已经在编辑部工作了一段时间，算是个不太新的新人了，不过他对编辑部和日常工作的感觉却始终保持着新鲜感。从这一期开始，我们就为大家献上小九的编辑部日志，为大家记录九兵卫来到编辑部后发生的点点滴滴，想要成为游戏编辑或是从事相关工作的同学不妨关注一下！

★上期图片上的问题不知道大家猜出来了没有，相信这么简单的谜题应该难不倒聪明的读者们吧，图中三名小编和ACE飞行员的眼镜组成的正是“TGS08”的字样，猜对的同学，恭喜你们！

本期流行游戏 What's In



◀可能是在发售前经历了太多风波的缘故，本作推出后的声势只能以人气爆棚来形容。

最华丽的音乐游戏

《DJ MAX 携带版 酷懒之味》 PSP （6人）

游戏酷，音乐懒，酷懒之味名副其实。

——得知本作的乐曲数量比前作大幅减少后，胜负师如此说道

杀戮战场

《战争机器2》 X360 （4人）

在双人模式中习惯了与同伴一起举着电锯四处屠杀敌人后，同事们给我和同伴起了个绰号“电锯兄弟”。

——炎骑士

最具自我牺牲精神的游戏

《葛叶雷道对阿巴顿王》 PS2 （3人）

为了说服恶魔做伙伴即使被打得鼻青脸肿也绝不还手，我们要“以德服人”！ ——九兵卫

对战的乐趣

《使命召唤 战火世界 试玩版》 多机种 （6人）

头次和日军对战时听到满口日语，各种方言都有，心想这游戏做得还真仔细。后来才发现原来是一群日本玩家在扮演日军。

——纱迦

Q&A

北京 郝鑫：这期拿到手以后当然是首先翻到TGS的SHOW GIRL专页使劲瞻仰。之前在网上也看到一些，让我以为今年SHOW GIRL的素质下降了。不过看到UCG版的SHOW GIRL以后才知道素质依旧，只是UCG的各位对“SHOW GIRL”这种事物更加有“爱”有“经验”罢了！

这里头其实是有窍门的。不知你发现没有，这次SHOW GIRL的照片比以前放得都小，四页一共70张照片。篇幅限制是一方面，而图小，MM们的缺点自己也被缩小了。如果放出展台小姐们的高清照片，那个个都是“月球表面”啊！

三门峡 祝卉卉：在《东京印象》里看到火云同学，哦不，应该是火云大叔的真人照，想问一下那头发是天生的自来卷么？私以为大块头、自来卷、络腮胡才是最有型的搭配！所以火云大叔那胡子还是别刮了，留着吧，不然可惜了你那天生的大叔资源，就在激萌大叔的道路上勇往直前吧！

大块头、自来卷、络腮胡，嗯……火云有潜质。

嘘，我对外都是声称16岁的！

黑龙江 金龙哲：中考、市模拟考前我们班黑板上有两个倒计时，我就是负责写这个的。市模拟考后，我在“市模拟”天数那里用英文写谚语鼓励同学，得到了大家的支持，有一次我写的是“DIED OR ALIVE”，班上游戏迷佩服不已。老师看到后说：“生存还是毁灭？”，我和其他游戏迷马上纠正：“不！是死或生！”印象中还写过“DEVIL MAY CRY”和“中考，討ち取った！”也算假公济私了一回，可惜没有拍成照片。

支持你的假公济私行为，不过纠正两个小错误：死或生是DEAD OR ALIVE，不是DIED OR ALIVE；討ち取った是说已经结束了，不能用于倒计时。

Email zg.sgws：之前我发过邮件询问小编211期上预告212期有《寂静岭5》攻略是不是写错了，小编们回答说“没有写错，的确就是”，但是我翻了212的杂志怎么没有《寂静岭5》啊（只有归乡），为什么？

《寂静岭5》指得其实就是《寂静岭 归乡》，就和《寂静岭4》被命名为《寂静岭 房间》一样，虽然它是系列正统续作，但是却也有自己的副标题，不过在预告中写了《寂静岭5》而没有写《寂静岭 归乡》确实可能会让一些读者误会，这也是我们的不严谨之处。

北京 郝鑫：TGS2009咱们UCG也可以办个展台做海外推广嘛。展台SHOW GIRL人选全部在小编中就地取材：玛娜扮御姐状（现在不御姐总有一年会御姐的），然后辅以长发Gouki和玉面飞行员扮装的伪娘，再以十分邪恶的角度拍摄。……呃！次年UCG全宇宙大卖！

次年UCG全球倒崩……



本期读者语录

Email bobo8614：新的文编丁丁的样子怎么会那么……（一 一||），就是觉得样子好逗，算我失言了。

（玛娜回复：是因为他那纯真而善良的眼神吗……？）



Email 周 Shu：我在高中时常常打游戏看UCG，班里的一些同学便受影响加入了UCG党，每期必买，通常每次新出一期班里总有个四五本在晃，后来一个女生从看动漫栏目开始，一点点的看起了UCG，常常问我拿去看，而我又时不时地给她灌输一些当今业界的知识，令她也成为了半个游戏通，这点我很自豪，当然，她早已成了我的女主角了～我那时可谓半个宅了，没想到居然女友比我当年有过之无不及，胜负师曾经提到的男性游戏玩家大忌我没犯过一条，我女朋友是除了最后一点全都犯过了……我自己倒是不怎么玩游戏了(除了《生化》)她自从买了iDSL后便深陷其中，后来更成为了LU论坛的常客(我都不怎么去……)。我偶尔谈起一些业界新闻却被她告知"火星了！"哎……实在是……我想，作为一个游戏玩家，我是幸福的吧～

不用再想了，你这个幸福的男人！

上海 J-Ignatz：前不久我打通了05年一个叫ESP公司出的游戏《杀手安云》，简直被那游戏雷得不行，简陋到难以形容的游戏画面，烂到你想砸机器的操作和视角，单调的剧情，总之就是不知道在干嘛，但我还是打通了(我是不是有点呆)，看了这期的特企，有感而发，不知小编们是否知道这款雷作！

广州 张洁雯：看了前几期的雷游戏特企，本人不仅想起以前在PC上下载过一个日本马大叔粉丝制作的游戏《囧死你马里奥》(自称)，里面关卡是参照FC版的《超级马里奥》的，只是想以单纯重制版的想法去玩是绝对不行的，因为里面既有宽得可以的深沟又有单纯想阴你的N多陷阱(好像明明是问号的砖块，结果却顶出好几个蘑菇怪(= 口 =||)，最囧的是降下旗时还不能放松，因为上方会有"颜文字兵"向你下飞蛋……总之这游戏不亲眼看是领会不到它囧的意境的。

雷游戏的数量实在是太多了，我们的雷游戏特企也只能在茫茫雷海中针对性地选择一些介绍给大家，如果您在无意中遭受了雷游戏的洗礼，那么就抱着一颗宽容的心，将它作为游戏道路上的一次特别体验吧……

Email 韩瑞：我发现新来的小编丁丁和九兵卫除了发型和服装造型迥异之外，脸部形象竟然相似度极高，莫非是双胞胎？

如果按照这样的排除法，你有没有发现晴天和火云的脸部形象相似度也很高呢？所以说去除我们身上的不同点，每个人都是相似的嘛，嘿嘿。

如果你能说服他们拍一张合照给你，真相就水落石出了。

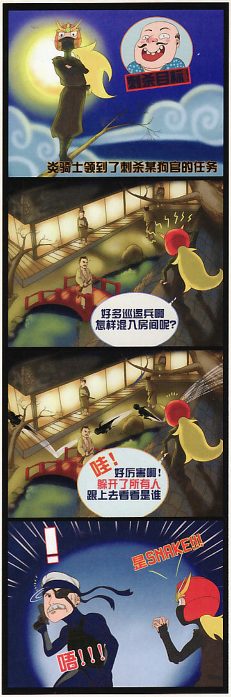
Email 郑钢：以后类似TGS的报道，就狠狠心来张D9光盘，绝大多数展会内容都用影像的方式直接展现在读者面前(无责任建议啊，对于现在这个COPY盛行的市场，如果上述方法实施，可能杂志发行后，市面上会随即上市一套《陪您逛 TGS2008》，市价：25，包装"精美"的光盘影像，其中不乏众小编的尊容……)

定价什么的倒也罢了，对于编辑来说制作时间是最大问题。上期特刊我们只用了15天时间，就做出了两倍于平时的内容。如果要做D9的话，这个时间就会大幅延长。另外很多读者喜欢用游戏机看碟，如果做D9的话很多人都看不了，所以从读者角度来说，用D9也不是一个好主意哦。

偶遇

题材《天诛 4》

剧本 炎骑士　绘 阳光成员 开心快乐



一封"阳光学园"报名信

话说杂志中最严谨的栏目我觉得是"阳光学园"。

为什么？

因为本人最近赋闲在家，第一次根据自身条件对比了一下阳光学园的招生计划，发现除了那个"H"项(有可以在杂志制作中派上用场的一技之长)没搞懂是干嘛的以外，其他的没一个我能符合的。

所以我想应征H这个职位，在我理解H这个职位应该需要的条件如下：

要求：不管你的学历，性别，身高体重，只要对游戏充满热情，而且想做出一些成绩，阳光学园的大门就随时为你敞开。(个人觉得照抄杂志上的"要求"这个部分实在是写得太有煽动性了，就算是只猪，只要它的爪子能分得开拿住手柄摆个POSE，也能到贵社谋求个职位，可能应聘的是吉祥物)

1. 熟悉游戏业界，至少看过4年以上UCG，最好从第98期就开始一期不落地收集。

2. 有较强的策划能力和广博的知识，虽然从来没有做过"特别企划"，但敢于冒着气死老编的风险直接在杂志上放热血BL同人内容的做好事向来不留名人士。(如果东窗事发，会做出把责任推给名声一向被糟蹋惯了的社内腐女身上的正派举动)。

3. 文笔优秀，为了凑字数占版面不惜运用只写中间不写两边的诗歌体裁，就算被读者质疑，也能用自己是"唐派"出身不屑与尔等为伍的无耻借口做搪塞者。

4. 熟悉市场，虽然因为自己只有一部主机而从未能亲身尝试拆机快感，但却有在游戏店任职期间被好心的直属领导指点着修理PSP摇杆的紧张经历。对各种配件周边价格经常记混，可能造成了顾客在中国电玩市场上第一次说出"在你这儿，我找到了回家的感觉"这句话的乌龙商家。(我也没整明白老板当时告诉我的是进价啊，似乎是连运费都没加进去的价格)。

5. 熟悉动漫，曾经有小时候看《圣斗士星矢》以及《七龙珠》的时候和同院的小朋友对射必杀的愉快经历(《七龙珠》和《圣斗士星矢》都是小意思啦，我还当众表演过水兵月变身)，而现在则正在追看《秀豆魔导士R》。

以上，如果你符合条件，请速拨打电话XXXX-XXXXXXXX(当然，你愿意自费来编辑部，不介意做端茶送水、扫地煮饭、给纱迦做《灵魂能力Ⅳ》大伤害招式的陪练、给多边形孩子喂食进口奶粉、为胜负师接妻子下班、以及在其他小编手边有工作没时间陪女友吃饭、结婚、渡蜜月的时候能及时替补的，我们都欢迎你们的到来，我们承诺来多少要多少。韩信用兵，多多益善。

要是杂志社要这样的员工该多好，我一定免试入选的。

我真的很需要这份工作，你们考虑考虑我，我本人也很想为你们专职做检查杂志错别字的工作。(呼……累得我连给杂志检查错别字的那个工作叫什么都记不得了)

哈尔滨 石屿

这封极具喜感的来信是一名自称"其实我真的很不擅长和素未谋面的人写信"的读者寄来的，不过经过众小编的观摩后，我们一致认为这是阳光学园创建以来最有趣的报名信，现刊登出来与读者共赏。另外，我个人给这位读者的建议是，您已经不用去挖掘其他的才能了，"读编往来"就非常适合您，请速与我们联系。

本期读者语录

上海 黄烨玮：不知道大家在当时都是怎么度过高三这两难全的时段的？这么说吧，我们寝室四人，三个有体育加分，我一个有美术加分，这么四个艺体类学生可能是整栋宿舍最悠闲的了，在我写这封信时，一人已入眠，一人在煲电话粥，还有一人……算了，在看UCG，而其他寝室都是不到一点不停笔的强人啊……(玛娜回复：对你致以真挚的问候，一切诀窍说起来只有一个字：熬 。)

东莞 叶日雄：SHOW GIRL+Cosplay 精选太不厚道，浓缩精华！当看到 96 页“人气 COS 组”时，我都看成是“小气 COS 组”了！小气的 UCG！难道增多一两页页数真的那么难吗？

“浓缩精华”与“不厚道”之间应该没有必然联系吧？这回一页是 20 个 SHOW GIRL，如果再挑 20 个，怕是平均质量又得下降。能只看精华其实是件好事才对啊！



▶未选择的 SHOW GIRL 照片之一。

惊魂记

剧本 火云　题材《死亡空间》



Email king11245：强烈抗议在书中提及的汤浓味鲜日本拉面居然在 GAMEHALO DVD 中只字未提，害我白期待一场，这是典型的有始无终！如果 TGS2009 的媒体日再度缩减到一天，强烈建议小编用空出来的一天时间介绍一下日本的美食和风土人情！别说没空哦，再忙也总得吃饭吧！

原来看到日本拉面就要咽口水的馋嘴猫还不止我一个。(眼睛直盯着火云……)

媒体日缩减一天，我们的行程估计也会缩减一天吧……

Email king11245：最近老是看见小编在 UCG 上抱怨工作忙，又是《游戏・人》6 周年又是 TGS 的，而玛娜同学居然能在百忙之中抽出空来去关注狗的生理构造，忙里偷闲的功夫是在令人佩服！而且起因居然是看见狗狗在方便，实在是像玛娜卡通造型旁的那个布娃娃的脸型一样，怎一个囧字了得……

请叫我“生活的有心人”，谢谢(=_,=)。

Email Dick_iori：看到多哥在游记里写的电梯排队就想起了北京最近几年才实施的这一举措，真的很钦佩日本人的自制能力，在北京的地铁站里是率先实施的地方，但是你几乎看不到一部电梯上的人是按照这样的规则站立的，总有在急行道上站立的那道屏障，如果你要是真的着急挤过去，还会遭到白眼的对待，难道他们真的不认字吗？

说白了还是一个习惯成自然的问题。我见过香港一些公共场合的自动扶梯上是划着一条中线以表示一侧为急行道的，用这种方式提醒一些还没有养成习惯或有时会忽略这一点的人，倒是一个不错的方法。良好习惯的养成需要时间，有些事情还得一步步来。

你所遇到的情况的确比较让人无奈，虽然大家都明白意识到了一个问题并认真去对待，才能慢慢形成良好社会风气的道理，但是真正做起来就并没有那么容易了……

Email 满月：买到了新的 UCG，打开“读编往来”一看，发现前言的那张图里隐藏了秘密！前面 3 位小编的动作应该是表示“TGS”的意思，汗！怎么不是多哥，火云和 Gouki 一起做的？这肯定是告诉我们其实多哥和火云没回来，还在日本享受！不过这只是表面现象！再看看后面那 BOSS 模样的 ACE 飞行员，一面奸诈阴险的样子！两眼发金光，左眼“O”字，右眼“日”字！ACE 飞行员没份去日本玩，心里不爽，所以对多哥和火云怀恨在心！所以多哥和火云回来的时候遭到他的毒手，被关在不知道哪里受苦了！至于 Gouki 为什么没事？他是阿根廷球迷啊！小编形象也是穿着阿根廷球衣的啊，看看 ACE 飞行员那脚边的公文包，有阿根廷国旗啊！

您真是包拯再世柯南转生，真相只有一个，犯人飞行员还不快去自首！

说真话，我是特别嫉妒这次去 TGS 的几位同事，因为他们能够玩到《生化危机 5》，而且是随便玩，这是多么快活的一件事啊！TGS2008 开幕当天晚上，Gouki 通过 QQ 挑逗我，中心思想就是：《生化 5》无敌，Capcom 赢了……本来打算上床睡觉的我就这样被他搞兴奋了。另外，212 期插画风格非常搞笑，我个人特别喜欢。

Email 天边漂：看上期 TGS 特刊《高达无双 2》的介绍，我整个人都 SEED 了！第 55 页出现了煌、吉良、基拉三个译名，看来你们为了不得罪字幕组，把所有译名都用上了，果然是用心良苦。

看了你的回信后，我也整个人都SEED了……在此向所有被雷到的读者致歉。

北海 刘德海：我最近准备辞职，不干了，我还有另外一个爱好，就是画画，希望能成为 UCG 的画师，呵呵……不过如果可能的话，去你们那工作好像有个挺麻烦的学历问题啊，我是前 3 个月开始不读书的，才刚读完高一。

看来有一些读者误会了“画师”这个词的意思，画师和美编不一样，是不会来编辑部参加工作的，不过如果您像木仙一样有才，既是美编也能兼职插画师和封面画师，我们无条件随时欢迎您来遭受我们的剥削。

《零 月蚀的假面》热情 COS

昆明 南野秀君：“《零》系列”一直都是偶和涂涂的大爱！从以前的《零 Zero》到《零 刺青之声》，再加上好友 KILUU，3 个人当年曾豪迈地一口气拍了 1-3 代～《零 月蚀的假面》当然也是美好的爱。BF 做的射影机真赞！

另外，这次找拍摄场景真是费了一翻脑筋，最后决定在一家画廊茶座……医院还真是不方便啊！





麻生海咲　CN　南野秀君
水无月流歌　CN　涂涂 MISA

本期读者语录 自贡 张展：我最近又产生了“如果有修改金钱的金手指，我一定要改成 99999999……美元”的想法，看着 PSP 和 PS2 眼馋啊！不知道小编们有没有类似的幻想呢？（估计 80% 的小编都有，不过对什么眼馋就不知道了……）（玛娜回复：小编们常常有“等我有了钱，XX 一买就买两台……”的想法，只不过人生的金手指不知道什么时候才能开发出来啊……）

每期一雷

菊花巷居委会……不得不承认这个来自《超级机器人大战 Z》的名字确实让人印象深刻，几乎和《创圣的大天使》中惊世骇俗的“嫉妒变性剑”达到了半斤八两的程度。当然了，只要了解其中的玄机其实也没什么厉害之处，在游戏中这个名字是可以由玩家自己随便取的，不过第一眼看到确实是一个惊天大雷啊。



编辑部图鉴

特别放映室

这个貌不惊人（或者说有些凌乱）的房间就是小编们的审碟室，光盘制作完成之后，众小编们就会来到这个房间对光盘进行最后一次的审查，将光盘上的译名混乱、字幕错误或者音量问题找出来，修改后送交盘厂，然后就是大家所看到的光盘了。至于为什么说它是放映室呢？自从光盘改回大光盘之后，每次审碟时间都在 120 分钟左右，这可不就是看一场电影的时间吗……





▲这些凌乱的书堆已经堆积了很久很久，不知道洁白的桌面什么时候才能重见天日啊。

▶相信看到椅子的数量后大家就会知道，每次审碟必然都有可怜人只能站着（—_—）

最尴尬的读者

山西 郝喜亮：记得一次和几个朋友在包机房玩《名将》，玩到第八关的时候正是中午，我突然觉得肚子不舒服，看着好不容易拿到的战果，心想一定要坚持住，这时游戏厅老板正在做午饭炒鸡蛋，就在他把鸡蛋往锅里放的那一瞬间，我那不争气的肚子漏气了。当时我就感觉一股丹田之气顺着直肠倾泻而出，那气势犹如决堤的洪水，一发不可收拾，幸运的是它是无声的，古语云：臭屁不响，响屁不臭。伴随着老板清脆的炒鸡蛋声，我体内的二氧化碳全部排出，整个人马上精神起来，可怜的是闻到那股臭气的机房老板疑惑地说：“老婆，看你买的鸡蛋都臭了。”看着老板把一大锅金黄的炒鸡蛋倒入垃圾桶，我的心里又是自责又是好笑。就这样，三四十号人在满屋的臭鸡蛋味中看着我们把宇宙大帝击倒，我们四人在众人羡慕的目光中走出了机房。

读编共同话题

近期话题：我所遭遇的雷游戏

全新的“共同话题”开始征集了！由于前几期的雷游戏特企得到了读者们广泛关注，所以这次我们特别在“读编”里开设了“读者所遭遇的雷游戏”共同话题，你曾经被什么游戏雷到？玩游戏的过程中遇到过什么样的雷事？不管是尴尬的还是有趣的，现在就将这些经历写下来寄给我们吧！全新的共同话题将从下期开始刊登。

到哪里都在一起

黑龙江 金龙哲：我的这个想法不是一两年了，我想拥有这样一套游戏开发工具，能够输入我身边同学的相貌，性格等情况，完整地再现周围的社会（学校等），有声音模拟系统，模拟出各人的声音，在游戏中共同度过快乐时光，这样就能和朋友们永远在一起了。加入联网功能后，其他人身处任何地点都能登录进来，就像虚拟社区和《模拟人生》一样。

［编注：听起来有点像 QQ，又像是网络聊天软件，而且还有实时监控功能——其实这点最重要了，应该有很多家长和太太都想买回家监控自己的孩子和老公吧。］

最残暴的游戏

Email 疯子小白：我想制作一款发泄题材的游戏，平台当然是 Wii，主要内容类似与警察捉小偷：在一个屋子里捉你的敌人，捉到后就切换为发泄模式。在这个模式中你可以用你在屋子里搜集的各种道具蹂躏敌人，包括锥子、菜刀、钢丝、辣椒水、打火机等上千种道具。如果你觉得不过瘾，还可以玩另一个残杀模式，这里用各种残忍的方式杀掉对手以发泄你的情绪。游戏最大的特点是可以把仇家的照片上传到游戏里处理成还原度百分之 90 的 3D 人物，如果你想想爆 K 一顿上司，那么这款游戏最适合不过了，当然，这么血腥的游戏对应的年龄为 17 岁以上。

［编注：鉴于 UCG 对应的年龄为全年龄（理论值），所以这个创意中一些详细的暴力细节描写被小编屏蔽了，不过如果真的有这样一款游戏，它到底是会成为玩家发泄的良方？还是会让人们的暴力情绪上涨呢？这还真的很难说。］

大杂烩游戏

Email 月蚀的假面：那当然是恐怖游戏啦。其实我觉得《寂静岭》、《零》、《死魂曲》这三款目前最恐怖的恐怖游戏各有各的优点，又各有各的不足，如果可以将这三款游戏的优点都综合到一起，那么应该是一个史上最最恐怖的游戏吧。最好能有《寂静岭》×《死魂曲》的剧情＋《零》×《死魂曲》的场景设定，加上一点《寂静岭》×《死魂曲》的音效，而且还要根据玩家不同的操作会有不同的结局，而且主角都没有好下场的那种，还有还有，应该加上体感也不错吧。我想，这应该可以实现吧，等我自己开了游戏公司以后……



■《寂静岭》的场景＋《零》的服装＋《死魂曲》的敌人。

［编注：相信很多恐怖游戏爱好者都会期待它的诞生。］

生存的重要性

Email 李伟：我想做一款战争游戏，游戏不像以往通过任务推进而是以时间为主轴推进游戏。每个角色的生命在游戏中只有一次，如果不幸阵亡那就必须换一名新投入战场的士兵操作，而这时的时间已经不同，你不可能再有机会去完成上次没完成的任务，除非重新游戏。在游戏中首要目标就是要争取活下来，其次就是活着完成任务，当然有时候为了争取胜利也有必要做出是否舍生取义的抉择，当然，如果牺牲了在后期控制新兵时就可以看到某某英雄的宣传等等。

［编注：如果真的是很菜很菜的菜鸟来玩这款游戏，他应该可以一直从二战死到 2XXX 年火星人入侵地球吧……］

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

九兵卫的编辑部日志

编辑部的神秘包裹

由于工作的缘故，小编们并不经常出去到外面买游戏，很多人会选择更为方便的网购来入手自己喜欢的游戏。因此，编辑部中几乎每天都会有人收到各种快递送来的包裹，这其中有的来自淘宝，也有的跋山涉水来自亚马逊之类的外国网站，加上游戏的版本各不相同，所以包裹的外形也千差万别。在众人的簇拥下打开一层又一层的包裹，那种感觉就像是在隐藏迷宫深处发现了神秘的宝箱，别提多兴奋啦！

“导演剪辑版”&“未删减版”

小九以前也和大家一样，是一个期期必买的 UCG 铁杆读者。不过进了编辑部之后发现，其实大家最终拿到手上的杂志只是一个“导演剪辑版”。为了顾全大局，每期小编们写好的稿件截稿前因为种种原因也会被临时删掉。看到那些同样精彩的内容，实在是让人觉得无论删掉哪一个都很可惜。看来小九以后得找个机会去收集一下“未删减版”的 UCG 了，想必收藏价值也一定会很高，嘿嘿。

本期读者语录 合肥 吴帮伟：像是最近新开的“剧情派”这样的栏目就可以进行读编讨论，对某一款或某一系列的游戏剧情展开讨论，各抒己见，这种自由度比较大的栏目都可以采用这个策略。（玛娜回复：读编讨论可能在时间上会有些难度，不过编编讨论倒是一个可行的方法喔。）

我的宝物

Email 尼诺：索饭们看过来！没错，这款鞋就是索尼与李宁联手合作推出的 2008 年“Playstation”主题限量版！呵呵，开玩笑的，这鞋是我在十一放假期间在李宁专卖店买到的，当时我看到这 4 个键子就毫不犹豫地买了下来，只要一张正版游戏碟的价钱，索饭们不可错过哦！惟一的遗憾就是“方框”键的颜色不是粉色而是蓝色的，可能是李宁怕侵权吧，呵呵，无责任猜想哦！

这是李宁的一套主机系列运动鞋，除了 PS 主题外，还有 FC、X360 和 Wii 主题，其实李宁运动鞋一向都很紧跟潮流，前段时间还推出了以囧为主题的运动鞋……



宝物档案	
宝物名称	李宁“Playstation”主题限量版
入手条件	购买
入手难度	★

洛克人的挽歌

剧本 多边形　题材《洛克人 9》



游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 期、第 44 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期、总第 213 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73・74 期、总第 137・138 期、总第 162・163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 13 ～ 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 95、96、97、98 辑，定价：9.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 10、11、12、13 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元、《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元、《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元、《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《最终幻想 20 周年完全档案 剧情篇》，定价：38 元；《女神异闻录 4 世界全书》，定价：28 元；《失落的奥德赛 千年之梦》，定价：22 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《爱图 e 族》，第 3 辑，定价：28 元 / 本；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 26 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏・人

《游戏・人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏・人》第 22 辑，定价：14 元；《游戏・人》第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 20、28、29、31 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、18 ～ 20 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《XBOX360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

本期读者语录　西安　南王儒：TGS 的游记毕竟做了几年，少了点趣味，希望能多介绍点日本生活和游戏和动漫之间的事。
（玛娜回复：本期的特别企划中已为大家献上小编们游历日本时遇到的各种趣事，希望大家能够喜欢。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖 5名

NGC 无线手柄



二等奖 5名

NDS 迷你音响



三等奖 5名

PSP 3 合一多功能插座加遥控器

10名 超技各种周边产品（奖品随机抽取）



PSP2000 金属保护盒



NDSL 保护盒　NDSL 防震盔甲

本期特别放送

失踪的任天堂

Email 四月天

我是 UCG 的新读者，最近第一次看到了关于 TGS 的报道，不能否认，这次的报道还是比较详尽的，但是看完一遍之后，我总觉得有什么不对劲的地方，感觉看头不大，没什么意思。再仔细一翻，我终于知道了，原来是因为 TGS 的报道里没有关于任天堂内容的缘故，杂志里只对索尼的展台和微软的展台进行了大篇幅的介绍，另外就是一些零零碎碎的小厂商，不管是书里还是光盘里，都没有看到任天堂展台的影子。为什么呢？难道真的是因为任天堂的游戏不够华丽好看吗？所以你们才只把眼光放在索尼和微软身上？

翻到这期的“TGS2008 新闻头条”时，看着那毫无激情可言的两页纸，我真的觉得很失望，如果这新闻头条中有任天堂的话，我敢肯定，今年的 TGS 新闻绝对不会像现在这么无聊，毕竟，任天堂的创意和想法都是得到了大家公认的！我并不特别偏向哪个机种或是哪个厂商，但是我希望在杂志上可以看到 TGS 的全貌，而并不是一个阉割版的索尼和微软专场秀。

编 其实老读者们应该都不会对这个问题陌生，不过鉴于新读者可能会有所不知，所以在这里我们还是向大家解答一下这个问题。自 1996 年展会开办以来，任天堂从来都是不参加 TGS 的，而以在 TGS 主会场外单独开设发布会来展示自己的产品和发布各种新闻，所以实在不是我们不报道任天堂的展台，而没有对象报道啊。当然了，如果您想在游戏展中看到关于任天堂的介绍，可以关注我们的 E3 报道。

对《逆转检察官》一些意见

淄博 海马浩树

其实我认为《逆转裁判》应该翻译为《逆转审判》而绝非“逆转裁判”……叫裁判大家会以为是比赛时那个吹哨子的裁判呀，裁判在日语里不就是审判的意思么？而 UCG 将《逆转检事》翻译为《逆转检察官》的译法很好，没有像许多人一样直接叫“逆转检事”，体现了中国社会主义的进步、体现了人民生活水平的提高、体现了我们中国人民对自己的语言非常之热爱、体现了我们炎黄子孙五千多年来文字语言的美、体现了华夏人民的孜孜不倦的学习精神……

好吧，我再也装不下去了，其实四字成了五字真的美感尽失，信与达“逆转检事”并不违背，也是雅的。

如果这个译名是个别编辑习惯，那真是——好吧我无语，如果是讨论结果——怎么会得出这样的结果？如果说大家不知道“检事”是什么东西，其实我想说，检察官是什么很多人在以前也全然不知。而且，也没有必要用一个游戏来对大家进行法学名词教育。

编 其实裁判这个词并非日语中所独有的，在我们的法律中也经常用到，汉语词典中，裁判有这样两个意思：1. 裁定或判决；2. 体育界担任裁决评判工作的人，并不仅仅是指在比赛中吹哨子的人。而检事这个词却是只有日语里才有的，之所以采取了检察官的译名，是因为我们在翻译游戏译名的时候，最主要的还是为了让不了解外语的人可以理解其意义，如果将他国语言直接搬来就用，那可能就失去翻译的意义所在了。当然了，有关游戏译名的问题，仁者见仁，智者见智，欢迎大家随时来信和我们探讨。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 你喜欢我们的新栏目“剧情派”吗？你对这个栏目的建议是什么？

本期改进

从本期开始，在“读编交流”板块页面下方刊登出来的读者来信都会由编辑进行回复。

10A 互动信箱礼品名单

大奖 Formula Gear 2 合 1 方向盘（PS2/PC 适用）



柳州	杨河东
怀化	尹晓东

二等奖 PSP 23 合 1 超值套装（奖品随机抽取）

北京	郝　鑫		
江门	陆勇华	上海	潘秀飞

三等奖 PS3 专用线材（AV、S 端、色差随机抽取）

柳州	陈　安	上海	陆丽萍
兴化	龚鹤建	湘潭	潘国栋
柳州	李迪韬	大连	孙　军
北海	刘德海	岢岚	夏智仁
东莞	卢境斌	福州	薛　强

特别放送 白色运动套装或 PSP 金属保护壳（奖品随机抽取）

北京	韩澍清	连江	倪孔亮
大同	郝喜亮	泰州	钱　昊
东莞	黄彦升	大连	孙　立
温岭	金雅敬	北京	张易雄

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①因为下周家人就从美国回来了，所以近期考虑从美国带回一台X360，不过担心区域限制，现在依然不知道美版买回来实际的使用结果，导致不能决定是不是买机器，怕很多的D盘都读不了……如果多数日式角色扮演游戏无法玩到的话，我就考虑带过来，不知道买哪一个版本的比较合适呢？是不是那边市面上的机器都可以刷机？②好像60GB版本的机器支持HDMI，如果买Arcade版就应该单购HDMI线和色差线了吧？③电源可不可以在那边就买好？如果回来买的话感觉不是很保险。[der0103]

①X360刷机后只能读取和机器版本一致或全区的游戏，所以如果你不是特别偏爱日版游戏的话，购买美版主机是没有任何问题的，只需要弄清楚目前X360主机版本在硬件上的区别即可：最初发售的20GB版本只支持分量输出，CPU采用的是90nm技术；精英版将硬盘加大到120GB，并且增加了HDMI接口；Arcade版简单来说是去掉硬盘的简化版主机，不过它的CPU是使用65nm技术，同样支持HDMI接口；新款的60GB版本主机，除了自带60GB的硬盘，其他配置和Arcade版相同。另外关于前段时间建兴光驱无法刷机的问题，目前已经证实可以使用更换光驱的方法解决，所以在刷机时应fh多询问一下相关的情况以避免被不法商家收取额外的费用。②Arcade版主机的标准配置为：一台X360主机、一个X360无线手柄、一条AV端子线、Xbox LIVE Arcade游戏合集一张、256MB记忆卡一个，所以你需要单独购买HDMI线或色差端子线。③美版主机只支持110V的电压输入，所以要在国内使用的话需要额外购买变压器（火牛），大约需要150元左右。

有几个关于X360充电电池包的问题想请教一下。①主机关闭状态下能否为电池充电？②为什么我的USB线上指示灯是绿色的，有人说充电时应该是红色的，充完才变绿啊？③2100毫安的电池包第一次要充多少时间？以后要充多少时间？④在哪可以看到手柄的电量显示？[徐星海]

①只要你接通了主机的电源，即便是在主机关闭的情况下也同样可以为电池进行充电。②通常情况下，当电池的电量低于一定数值时将充电电池包与主机连接才能进行充电，此时指示灯会显示为红色，充电完成后变为绿色，根据你的情况，你可以继续使用手柄等待系统提示“手柄电量不足”时再充电即可。③根据官方的使用建议，第一次使用充电电池包时最好充足6个小时，并且在接下来的使用过程中最好再完整充电3～5次以保证电池发挥出完全的性能。④按下手柄上的导航键就能在画面的左上角看到手柄的剩余电量显示。

①PSN的合购原理是一个账号5台机器可用，但我想问问索尼官方是怎么保证只有5台机在用呢？如果A账号已经在1～5号PS3上登录过，那么第6台PS3登录相同账号时会出现什么情况？5个账号的限制是同时登录的数量还是机器认证绑定的数量呢？②如果在1～5号PS3上删除了其中一个的账号，那么第6台机器就能用了吗？删账号必须要连网还是断网状态下也行？③PSN合购后为了保证自己账号和信用卡的安全可以改密码，但是如果改了，另外4人不就不能登陆了吗？那还能下游戏吗？④PS3的硬盘可以自己换吗？对硬盘有什么要求？500G或以上的大硬盘支持吗？换硬盘后原来的数据能拷过去吗？⑤PSP要使用与PS3联动的各种功能，包括通过PS3网络联机对战等，对PSP系统版本有要求吗？我现在是3.71 M33-4。[深圳景天]

①一旦某个账号在PS3主机上登录过，那么它就会自动和主机的硬件识别码绑定，并将相关的信息反馈给服务器，这样索尼官方就能了解到目前该账号已经在多少台PS3上启用过，所以根据你描述的情况，当一个账号已经在5台机器上启用后，第6台主机虽然也能正常使用该账号登陆卖场，不过在下载或使用付费内容时会出现“认证数量超过上限，无法下载或运行”的提示，换句话说，PS3的账号限制并不是指同时登陆该账号的数量，而是与该账号绑定的主机数量。②单纯地在1～5号PS3上删除公用账号是不能让第6台主机正常使用该账号的，你必须让其中一台登陆公共账号的主机联网进入“账号管理”界面，选择解除该账号和主机的绑定才行。③一般更改账号和信用卡的密码都是在其他分享账号的玩家成功下载游戏后才进行，提前更改的话就会出现无法登陆卖场和下载游戏的情况。④官方已经在PS3的使用说明书上明确表示，如果玩家有需要的话可以自行更换硬盘，但一定要使用支持SATA接口的笔记本硬盘才行（SATA2接口无法安装），至于容量的大小则没有具体的限制，不过根据大多数更换过硬盘的玩家反馈来看，硬盘的大小以不超过120GB为宜，因为大容量硬盘有可能会出现无法识别的情况。另外要转移原本硬盘的数据，通常只能将其以USB外接设备的方式与PS3主机进行连接再拷贝。⑤虽然目前PSP和PS3的联动功能中并不包括使用PS3的网络联机对战，不过利用索尼官方即将在11月上旬启动的“Ad Hoc · Party for PlayStation Portable”服务却可以实现该功能，当然使用的前提是你需要登陆PlayStation Store下载专用软件，并将系统升级至最新版本。



①PSP升级到4.01M33后，PPA有新版本可以使用吗？②NDS的R4烧录卡以后是否也能像现在一样使用DSTT的内核更新呢？[Spe]

①目前PPA已经有针对4.01M33的新版本放出，你只要在网上搜索“PPA 20080902”就能找到相关的下载链接。②R4能够使用DSTT的内核是国内玩家根据R4的特性而自行更改的可执行程序，因此并不能保证今后会同步推出更新，另外为了使用上的方便和保证SD卡中文件的安全性，晴天还是建议你使用R4的内核进行升级比较稳妥。

游戏 GAMES

《无尽的未知》玩到后期ショプロン村，来到这里发现村民已经全部被狂暴化的怪物杀死，之后还要对付3只狂暴化的怪物，不过不管我怎样吹笛都不能打到怪物，我确认并没有吹错笛，全部都试过一遍怪物还是透明的，请问有什么办法解决吗？那是剧情必须要打的怪，不能就这样被卡住吧……[风间仁]

用笛子在隐身士兵的周围吹奏“千の知觉（チノチカ）”，它们原本透明的身体就会变为黑色，这样同伴就能看到它们了，再加上因为显形效果过一段时间会消失，所以建议你只控制男主角吹笛子，而让同伴负责去攻击才能保证尽快消灭掉它们。

①最近在玩PSP上的《灵魂代码 永恒传承》中文版，都快去见最终BOSS了，但始终无法找到怠惰和愤怒的象徵，因此冻结摩天楼和地狱寺院的另外一半地图一直无法进入，请问如何才能得到这两个重要道具呢？②“土台石的回收1”任务中的玛瑙一直找不到，至今后面的两个连续任务也就无法接到……[LindaY]

①“怠惰的象徵”可以从“地狱寺院”E02区域中获得；“愤怒的象徵”需要在冻结摩天楼I05区域消灭掉敌人获得。②任务所

本期读者语录

上海 刘东：问一下晴天，你曾经在“问题小卖部”中说过SE不准《最终幻想》出中文版吧？那我买到的“芝麻开门”的GBA游戏合集中的中文版《最终幻想战略版》是怎么回事？（晴天回复：这位读者大人真是冤枉啊，自己从来没说“SE不准《最终幻想》出中文版”这样的话，至于你买到的中文版肯定是民间汉化的版本吧。）

需的玛瑙可以从“叹息的钟乳洞”D04、E03 区域或腐海 D05R 区域中获得。

《失落的奥德赛》中文版隐藏宝箱中的“在温泉捡到的物品”消息怎么触发？我按照攻略与难民营医疗帐篷中的男子对话，可还是没有信息提示，我是在第四张盘时去的。[aminta-123]

在第四张盘时去“哥萨难民营”与医疗帐篷中右上角坐在床上的男子对话就能获得“在温泉捡到的物品”的寻宝情报，如果你还是无法触发该情节，可以考虑完成该地点其他几个支线事件再尝试。

编号	支线事件
1	与杂货店中的老板对话，然后去“冰冻的轨道”帮忙消灭大恐龙，并将胜利后获得的“大恐龙的爪子”交给店主
2	与难民营中间的男子对话帮忙修理场景中 6 个损坏的魔力装置
3	与左上方帐篷前的人对话选择第一项帮他拿食物交给记录点右侧的人



▲获得情报后调查难民营右上角的温泉附近就能获得“号令螺杖”和“号令螺杖之戒”。

PSP 版《乐高印第安纳琼斯》第一关中，有一座旋转石台中间摆着黄金神像，取下神像后，我应该怎么走呢？如果从开着的一个洞口出去，外面就是悬崖，虽然能看到一条垂下的绳索，但是怎么跳也够不到……[xingqiyi6889]

拿到石像后从打开的洞口出去就能看到绳索，此时一定要站在山路的最边缘起跳才有可能够到它，耐心地多试几次吧。



①最近《无间战神》已经 2 周目通关了，但是装备大多数还都还是橙色级别的，偶尔一次在武器店中看到了一把红色级别的步枪，可惜当时钱不够没能及时买下来，但当第二次去看的时候这把枪又没有了，最后我也试过反复读档去武器店或者刷 BOSS，但始终也没再出现过红色的装备，不知道这红色装备要满足什么条件才能出现呢？几率也太小了吧？②前几天听说要秋季更新了，于是上 Xbox LIVE 更新主机，刚连上就提示我有更新，毫不犹豫地确认了，但更新完重启主机后又提示我“无法安装所下载的更新”，并且叫我访问某个网站（具体什么网忘记看了……），事后以为被 BAN 了退出又重新连接了一下 Xbox LIVE，但还是能上，难道真要等到 11 月正式更新后才能安装吗？[cokeeva]

①红色装备是游戏中独一无二的装备，也就是史诗级装备，以它们的稀有程度来说，错过就只有等下一次好运的降临了。另外红色装备是随机出现，打怪也会掉落，至于能不能得到就比较考验你的运气了。②如果你无法安装更新可以记下系统提示的网址，在电脑上打开查询相关的信息，或等到 11 月 19 号秋季更新正式启动后再联网更新。

最近无聊重新拿出《零 ZERO》在玩，体验开门遇敌的刺激，可是有个问题始终不爽，就是在第二、三夜的时候无法进入仓库进行探索，虽然这里和剧情无关，但拿着个照相机在古宅里到处乱跑的感觉非常好，所以想问问仓库的开门密码到底是多少呢？[Noir]

由于游戏的设定，第二、三夜是无法进入仓库的，这点估计会让你失望了。

《最终幻想 X 国际版》的“暗黑阿尼玛”怎么让它出现啊？我转遍了全部的地图还是不行……[jianwen]

在获得飞空艇后，返回 Mt.Gagazet 的登山洞穴再次挑战“召唤士的试炼”，成功后前往 Mt.Gagazet 的山门就能遇到“暗黑阿尼玛”。它的所有攻击都会附带各种异常状态，如果不想处于被动，就要装备“蝴蝶结”（Ribbon）来预防；强制的即死攻击由于无法防御，所以战斗时最好给每名同伴使用“Auto-Life”魔法获得“自动复活”的效果，而它的极限技也可以用这个方法来保证我方的存活率。

上期《真·三国无双 5 特别版》里说张角的加入方法是黄巾之乱讨伐军全战功达成，好像实际上没这么复杂啊？[YXL0079]

张角的加入方法确实可以简化为“黄巾之乱·讨伐军，完成战功目标 3”，另外袁绍的加入方法也可以简化为“官渡之战·曹军，完成战功目标 3”。

读编交流 问题小卖部

勘误 限于时间的关系，上期杂志的《超时空要塞 王牌边界》攻略中部分机体入手方式存在错误，现将正确的获得方法进行更正并对由此造成困扰的读者郑重道歉：

机体	获得方法
VF-1J 一条机	以 C 级以上评价完成任务“ビッグ・エスケープ”
VF-1J(A) 一条机	完成任务“爱・おぼえていますか”；以 C 级以上评价完成任务“カンフー・ダンディー”
VF-1S フォッカー机	以 A 级以上评价完成任务“パインサラダ”的 EX 模式
VF-1S(F) フォッカー机	完成任务“爱・おぼえていますか”；完成除 EX 模式之外的全部四个剧本
VF-1S (F) 一条机	完成任务“爱・おぼえていますか”；以 C 级以上评价完成任务“爱は流れる”



随着次世代逐渐在玩家中的普及，在主机、游戏等多方面因素的作用下，X360 明显受到更多国内玩家的关注，而以往在提问邮箱中随处可见的“三红相关咨询”数量也较之前有了明显地减少，反倒是关于 X360 游戏的问题渐渐多了起来，从另一方面表现出众多读者渴望 X360 大作深入研究（尤其是数量日益增加的角色扮演游戏）的呼声。下面就让我们先来看看以下这位读者遇到的疑难杂症吧：

最近一直在玩《剑刃风暴 百年战争》，有几个问题希望得到解答。①稀有装备（武器）如何取得？②故事任务失败后有没有机会重来呢？[Lacheqiu]

①游戏中的稀有装备大部分都是在战场中开启宝箱或击败将领级的敌人随机出现，而且通常只能获得 1 个，所以能否得到还是要看你的运气，具体情况你可以在后方的表格中查看。②故事任务如果失败是可以反复挑战的，而且中途接其他的任务也不会让它们消失，你可以提升自己的实力后再进行挑战。

稀有装备一览

类别	名称	获得方法
短剑	クリスナーガ	名声值 5 ★时从商店购买／战场宝箱
	飞燕	战场掉落
长剑	ティルフィング	名声值 5 ★时从商店购买
	バルムンク	长剑の书的成长率 100% 时触发剑圣情节后获得
	蛇之粗正	名声值 5 ★时从商店购买／战场宝箱
	倚天の剑	战场掉落
	天丛云	“ガスコーニュ总力战”中消灭掉ヨシマサ
	エクスカリバー	英方通关奖励
	村正	全兵法书成长率 100% 时获得
曲刀	古锭刀	战场宝箱
双手剑	レーヴァテイン	战场掉落
	デュランダル	法方通关奖励
双手刀	布都御魂	名声值 5 ★时从商店购买
枪	光晕	击败ジョン・チャンドス掉落
	グングニル	名声值 5 ★时从商店购买
	龙胆	战场宝箱
	炎枪素戋鸣	名声值 5 ★时从商店购买／战场宝箱
	蛇矛	战场掉落
	ブリューナク	枪の书的成长率 100% 时触发枪匠情节后获得
	斗尖荒霸吐	战场宝箱
长枪	ゲイボルグ	战场宝箱
骑士枪	倭王八千戟	击败ジョン・チャンドス掉落
戟	岩融	名声值 5 ★时从商店购买
	青龙偃月刀	名声值 5 ★时从商店购买
	方天画戟	击败ジョン・チャンドス掉落
双手棍	金碎棒	名声值 5 ★时从商店购买
	大锤伊武岐	击败ジャンヌダルク掉落
弓	ロビンフットの弓	战场掉落
长弓	天之麻迦古弓	战场宝箱
	雷上动	弓弩の书的成长率 100% 时触发弓神情节后获得
弩	ウィリアムテルの弩	战场宝箱
铳	狱焰火具土	战场掉落
火枪	业火	战场宝箱

本期读者语录 Email wu5so：经济危机使我在 UCG 与两天饭钱之间犹豫，最后当然选择了前者。（晴天回复：每天节约 1 块钱，这样半个月下来既能买书也不会饿肚子，岂不是一举两得（^_^）。）

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！



●越是想得到的东西越得不到，《PES2009》就放在那里，可就是抽不出时间去好好玩一玩“大师联赛”。网战部分由于是连欧洲服务器，所以依然拖慢严重，据说同城对战的话情况会好得多，可是这就失去了自由对战的乐趣了，还是老老实实地玩大师联赛吧。

●最近有不少读者发邮件时都抱怨天气越来越冷了，秋季之后每天都在降温，大家一定要做好防寒的准备以免感冒。其实火云挺喜欢四季分明的北方气候，要不然一年到头都是一个温度多没意思。

●秋季日剧没有什么火云感兴趣的题材，但是这头两集看下来发现都还不错，首推的当然还是《流星之绊》、《Room of King》和《Innocent Love》这三部。

本期个人签名

有朋自远方来不亦乐乎。



·最近因为在制作《寂静岭 归乡》的剧情影像，所以整天腻在寂静岭的世界里，脑子里也都是阿莱克斯、家族、教义之类的东西。中午下班和炎骑士、九兵卫出去吃饭，脑子里还在想下午怎么剪剧情的事，结果听到前面的炎骑士问了句什么，不假思索地答了一句“寂静岭。”让我更寒的是，炎骑士瞪大眼睛又问了一遍：“什么？我刚才问我们到哪吃饭！”看来是该找一款阳光轻松点游戏换下心情的时候了。

·《Big Bang Theory》(国内译《天才也性感》、《大爆炸理论》)是我最近开始喜欢看的美剧。尽管说的是一帮高智商天才的生活故事，不过提到《光环》、《魔戒》、《星球大战》甚至是导演剪辑版的DVD绝对是我们都很熟悉的名词，各种笑料绝对会让身为玩家的你心领神会。只是片中的女主角Penny为啥总是让我想起《老友记》里的Rachel呢？

本期个人签名

《辐射3》来了，让我想起抱着英文字典玩游戏的日子。



★几个月前偶然提到祛痘膏的事，没想到竟在读者中引起不大不小的反响，来信咨询者络绎不绝。其实这种自制祛痘膏是俺女友配制滴，原料是从医院里拿的一种学名很长很复杂的药水(至今没能记住叫什么……)，而且仅适合特定肤质，因此不敢随便向大家传授经验啊！倒是俺女友听闻此事后相当兴奋，说是要到淘宝上开个店专卖此祛痘膏，我说你这山寨货谁放心买啊？她狡黠一笑：“卖给你们读者呀……”玩笑，玩笑，莫要当真，我已经代表广大读者对她进行了严肃地批评(－ －)

★从现在开始到年底都要有大堆俗事缠身，想想都觉得头皮发麻，人类咋就这么爱自找麻烦呢？

★在大堆麻烦事袭来之前，预计会有几天年假休息时间，只不过这次是陪太子读书，与去年的海岛之行完全没法比，真怀念那次住的带温泉还有烧烤吃的小洋房啊……

本期个人签名

花钱如流水啊(T_T)



★上班时偶尔会有几个人溜出去抽烟。老编洞察这一秘密之后决定在门口安放一个捐款箱，凡上班时间出去抽烟的人必须捐款。此规定尚未开始执行，不过编辑部不抽烟的健康青年占了绝对优势，要投票表决的话定然能通过。欲知后事如何，请看下回分解。

★大家还记得前两个月我在这里说我家里水漫金山的事儿么？那件事以后再也没发生过类似事情，不过木质地板倒是越拱越高，不但看起来很不美观，有天停电时还把我给绊倒了。看来这个事情必须要整治一番了，不知哪位读者有什么好方法赐教呢？

★这期做完后，我和火云会去深圳，Gouki和多边形会去上海，参加那里举行的天下聚会。零距离倾听大家对杂志的意见，并和大家一起交流游戏心得。如果哪天有小编参加了你所在的城市举办的天下聚会，请务必要参加哦，期待着大家提出宝贵意见。



本期个人签名

告别《COD4》，迎接《COD5》，责任之铃即将再响！



★近日终于入手了传说中的“iPod”，虽然一开始就在好友的耳濡目染下做好了“苹果的东西用起来比较复杂”的觉悟，不过真正在电脑上进行操作时才发现实际的难度的确是“有过之而无不及”，当然和好友曾经花了3个小时都没找到如何将音乐拷进“iPod”的情况比起来，自己只花了1个小时就歪打正着已经算是非常幸运了(好友为了看笑话故意没告诉我使用的方法－_－b)。

☆由于最近《DJMAX 携带版3》在众小编间大行其道，所以不久后便再次印证了“玩游戏戴着耳机的确是件很可怕的事情”这个永恒定理。事情的起因是某天火云同学一边玩着游戏一边和晴天进了电梯，当时一起乘坐电梯的还有一名小朋友和他的母亲，之后为了讨论接下来的行程，自己就随口问了火云一句，而戴着耳机的火云一开始没反应过来，但发现我的动作后他却直接以高八度的声音说了句“干吗啊？”，当场把电梯里另外两人吓得愣了一下。当然这还不是最糟的，当小朋友和他的妈妈提前下电梯后，在电梯门关闭之前的短短几秒钟，那位小朋友竟然问他的妈妈：“刚刚那两位叔叔怎么那么怪啊？”，顿时就让电梯里的我们尝到了“晴天霹雳”的感觉……

★《你的勇者》和《红辉的魔石》算是近期不错的两款原创角色扮演游戏，在这里给拥有掌机的读者推荐一下，至于《萬叶雷道》嘛，体验了几场战斗后还是由于个人动作游戏苦手的属性而暂时作罢，不知道“《真·女神转生》系列”的正统续作什么时候能出呢？

本期个人签名

适应本来就是学习的过程。



1.小区里的游泳池已经放水长达一个月之久了，前几天回家时，却听到荒凉的游泳池边又热闹起来，好奇地走过去后发现池底居然挤满了正在滑旱冰的小孩，家长们则非常开心地坐在一边的长椅上聊天打毛线。冬天旱冰，夏天游泳，这个资源再利用的想法倒真不错。

2.记得在很久之前的小编寄语里推荐了一款可以倍速播放视频的播放器kmplayer给大家，这几天突然又有一些读者来信询问播放器的名字，看来有效节约时间已经变成一个不能忽视的话题了，这次再推荐一款非常能达到有效节约时间目的的软件给大家，就是强大的阅读软件eREAD(早就开始用的读者不要说我火星呀)。这个软件最强大的地方倒还不是模拟纸质书风格的阅读版面，而在于它可以非常快速方便地浏览漫画，同时该格式的漫画文件也很小，无论是下载还是收藏都不费吹灰之力，很适合和我一样的漫画爱好者在等上某和坐公车的时候拿出来翻阅(－v－)。

本期个人签名

水能载舟，也能煮粥

本期读者语录

Email 榉：今年的TGS影像比起前两年少了很多东西啊，不仅少了日本的街道的介绍(秋叶原可没有那么短啊)，也没有会场的实际录像。(纱迦回复：实在是没有时间了，以前都有20天制作，上期为了赶着和大家见面只用了15天。另外今年秋叶原出了变态杀人犯之后，管得也比过去严多了，不让随便拍啊！)


▲PRESS START音乐会排练现场

▲在上海出差，今天参加了PRESS START音乐会在上海歌剧院的排练。交响音乐会我听过很多次，但看排练这是头一遭。《片翼天使》从头到尾奏过一遍之后，年纪轻轻的乐队指挥只凭记忆竟能记下七八处不同的乐器错误的地方，随后指点乐手们从曲子的不同段落开始重新演奏，逐一纠正问题，最后完善整个乐队的配合……这过程看得我钦佩不已。

▲有鉴于上一条，我晚上在黄河路吃着大闸蟹，还在不断回想乐队指挥的激情和才华，做男人要是没有点拿得出手的本事简直就是白活——可是，在出租车上听着iPod播放Mc HotDog的《差不多先生》时，我竟然有那么多同感……

▲晚上下雨，没什么地方可逛，我回到酒店在网上乱翻，重读了一遍陈启佑的《永远的蝴蝶》。这短短几百字又一次震撼了我，人生的确无常——“其实雨下得并不大，却是一生一世中最大的一场雨。”



本期个人签名

“这差不多的人生，这个问题艰深(Mc HotDog)”

刺客综合症

《天诛4》相对于系列前几部作品来说，变化不可谓不大。可是由于将暗杀的主题抬得太高，导致我在玩过游戏之后出现了如下症状：

1. 平时走路习惯性紧靠墙壁；
2. 特别喜欢黑暗的环境；
3. 见到任何人都有想背后暗算的冲动。

我们还能吃什么？

“奶粉门”的风波还没有过去，最近又听说市面上的鸡蛋中也含有三聚氰胺。得知这个消息后的我并没有过分惊讶，因为近些年各类有关食品中掺入有害有毒物质的事件实在是太多了，毒大米、地沟油、毒奶粉、瘦肉精、滑石粉……，估计继续深究下去的话还可以揪出一大堆质量不合格食品。如果说一种食品出现大范围质量问题会导致人们的集体抵制，那么现在的实际情况是，我们应该板着指头数一数到底还有那些食物是绝对安全的。或者说，我们还能吃些什么？



本期个人签名

可惜啊，没有时间和机会去参加珠海航展！

[本期主题]《DJMAX》新作来啦！游戏出得比想象中的还要快，实在是令人喜出望外。新的歌曲和MV大赞，目前自己正在专心修炼6B模式，希望早日能将最高难度下的全部歌曲完成，嘿嘿。

[友情提醒]接着上一条，受《DJMAX》的影响，小九现在每天都会随身带着PSP以便随时玩上一两首歌。不过长时间盯着炫目的画面，视力确实会变得有些模糊，尤其是姿势不对和外界光线过亮或过暗的时候。所以小九这里要提醒大家，在享受精彩游戏的同时也要适当地注意保护自己的眼睛。

[暴饮暴食]周末休息时去了趟亲戚家，受到了极为“热情”的款待，一直吃到我肚子撑得像个西瓜才算罢休，到了晚上又“碰巧”被同事拉去下馆子。折腾半天好不容易回到家以为终于能将胃里的东西消化一下了，结果又接到了邀请去吃夜宵的电话。可惜这时躺在床上的我腆着肚子连翻身都觉得困难了，只能尴尬地拿着电话无语……



本期个人签名

不断挑战极限，让手指的跳动与音乐节拍融为一体才是真正的王道！



◆最近一直在追的美剧：《双面法医》(Dexter)、《明星伙伴》(Entourage)、《英雄》、《终结者 莎拉传》、《我与我为敌》、《超感警探》、《危机边缘》(Fringe)。

◆《双面法医》和《明星伙伴》都是收费频道的，质量一直都有保证，一般来说在时间有限的情况下我也会优先选择这两部剧集观看，在这里诚意向大家(再次)推荐，《双面法医》现在是第三季，《明星伙伴》是第五季，如果你想看，现在就开始吧！

◆《PES2009》，用博卡青年开始打大师联赛，D2的最后一轮还排在第四名，眼看就升不了级，结果小宇宙爆发最后一场4球大胜波尔多，奇迹般地以一个净胜球的优势压倒圣彼德堡泽尼特登上榜首……以双料冠军的身分挺进D1！

◆《PES2009》似乎是梅西这类球员的天下，动作敏捷指数成为关键因素，而像里克尔梅、托蒂那样技术出色但动作速率较慢的队员在这一作中似乎要吃点亏。阿根廷终于可以扬眉吐气一把了！

◆《抵抗2》的多人联机BETA版居然有一个类似于网游的“刷怪”模式，个人感觉有点无语，虽然说趋势是如此，但打枪游戏做成这样的确有点别扭——再转折，但对于吸引非打枪游戏爱好者似乎还有点作用，最后，衷心希望《COD 战火世界》的多人联机模式别来这一套。

本期个人签名

最近最大的感受就是时间不够用，怎么办？

[游戏]这两个月的游戏高峰过后，似乎之前有所期待的游戏都已经发售了，真所谓“有碟有真相”，是神作还是地雷都有了结论。目前个人超期待《猎天使魔女》，我觉得除了魔女走路时胯部扭动幅度达20公分太过夸张，需要改改之外，其余的都挺好。有神谷的“魂”在，给《猎天使魔女》扛旗就算被“雷”也值了。

[生活]胜嫂有事外出，我则独自一人渡过了难忘的五天。第一天，我小小地放纵了一把，玩游戏玩到了凌晨四点；第二天，我上网看到了一个老帖子“男人必看的五十部电影”，心血来潮又把看了不下五遍的《肖申克的救赎》复习了一次；第三天，打开PS3却不知道玩什么，看了几部片子都只开了个头就关闭了播放器，最后早早地洗洗睡了；第四天，我干脆在编辑部加班到凌晨，回到家倒头就睡，倒也没觉得不自在；第五天，吃快餐的时候已经不知道点什么了，结果连半份都没吃完，接着就一个劲地发短信问老婆何时回家……哎，看来我也被“体制化”了。



[回应]“读《猎天使魔女》这篇文章时，惊讶的发现作者说‘铁处女这个刑具是人类拷问史上最具浪漫色彩的刑具之一。’开始以为是一贯口味异于常人的玛娜所写，一看作者原来是胜负师。只能感叹胜哥的口味越来越重了啊！”北京的郝鑫同学，您的感叹有些道理，看来“浪漫色彩”这个词的用法我还得再研究研究。

本期个人签名

你要是惹我生气，我就去买两个榴莲，一个放客厅，一个放卧室，你就等着睡厕所吧！哈哈哈哈！

○那天在家里玩《寂静岭5》，走到一处忽明忽暗的场景里，可能是因为太投入，觉得整个房间也跟着游戏忽明忽暗，一不小心被一只从背后摸过来的怪搞死，画面转暗，整个房间也黑了下来，心生奇怪，抬头一看，原来是房间的顶灯坏了……

△最近的好游戏太多了，又欠了一堆“游戏债”，不知道什么时候能还上。(以前累积的债务都还有没偿还的……)总是说，等有时间就都补上，却发觉时间这东西是越等越没有的……



□最近发现美剧有个通病就是，但凡类似《越狱》、《英雄》这种剧情连贯的连续剧在播到一定长度的时候必出现胡扯瞎搞的剧情，包括一直在看的《终结者 莎拉·康纳传》也开始搞糨糊，反倒是类似《CSI》、《危机边缘》这种一集一个独立故事的更耐看一些，起码自己看的时候不用老惦记着上集讲什么。实际上美剧中的经典常青树(例如《X档案》、《FRIENDS》这样的)都是这样的典型，而连续剧集不少都是最后因为故事扯不下去导致收视率下降而被迫下线的。

×现在的电影，尤其是商业大片，更多的时间都花在了后期制作上。《变形金刚2 堕落者的复仇》外景只拍了63天就完毕了，剩下的时间都是后期特效制作之类的了。明年6月就能看了，实在是期待得不行……

本期个人签名

そうさ、今こそアドベンチャー

本期读者语录 南宁 黎杰：话说宫本茂领奖时的戴的那顶帽子很有型，要是我有的话，在我朋友面前肯定很有面子。(纱迦回复：那个可是Nintendo Club的奖品啊，国内玩家很难弄到的，不知有无山寨厂肯做。不过我想路易的帽子肯定乏人问津，原因请自行联想。)

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年11月1日～2008年12月25日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年10月30日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.70元人民币
100日元	6.93元人民币
100欧元	892.97元人民币
100港币	88.07元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

金秋十月多得数不清的大作是不是已经让你眼花缭乱了呢，先别急着感叹自己的时间不够用，因为十一月将迎来更加疯狂的游戏狂潮：《COD》、《抵抗》、《古墓丽影》、《007》、《动物之森》等系列都会推出续作，而像《求生之路》和《镜之边缘》等原创游戏也具有很大的潜力，值得关注。

11.01 女神侧身像 负罪者

NDS 策略角色扮演 | Square Enix | 无对应周边 | 4800日元 | 12岁以上玩家对应 | 推荐度 A



在PS时代就让众多玩家对北欧神话留下深刻印象的"《女神侧身像》系列"最新作。虽然游戏的进行方式变成了战棋游戏，不过制作小组还是将"对应按键"的特色战斗系统很好地融入到了游戏中，根据玩家在战场操作同伴的走位，发动连携攻击时同样会出现掉落"紫炎石"和"魔晶石"的效果。作为游戏核心的"女神之羽"是影响战斗的关键因素，通过使用它玩家可以大幅强化同伴的能力，但却会在战斗结束后永远失去这名同伴，所以培育与取舍也是玩家提升我方战力需要慎重考虑的方面。



11.04 抵抗 2

PS3 主视角射击 | SCE | 无对应周边 | 59.99美元 | 17岁以上玩家对应 | 推荐度 A



前作是PS3上首款百万大作。如果说当时的《抵抗》还略显稚嫩的话，那么《抵抗2》绝对是值得你期待的PS3独占超级大作。相对于初代，2代的进化可以说是突飞猛进。不但画面和各种特效直线上升，游戏的内容也是成倍增长。最关键的是，无论在单机模式还是联机模式上，2代都制作得非常用心，可以玩的元素也非常得多。据悉，《抵抗2》单机时间超过10小时，而在联机模式上所需要的时间则要以上百小时来计算了，最大支持60人的联机比赛会给每一位玩家带来前所未有的乐趣。



PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
4日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
4日	007 大破量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99美元
4日	火影忍者 终极忍者风暴	Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	59.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99美元
4日	抵抗2	Resistance 2	SCE	主视角射击	59.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99美元
11日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99美元
13日	侍道3	侍道3	Spike	动作	6800日元
13日	德比赛马时间online	ダービータイム オンライン	SCE	模拟育成	5980日元
16日	真人快打对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99美元
18日	鬼屋魔影	Alone in the Dark: Inferno	Atari	动作冒险	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99美元
27日	世界足球胜利十一人2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
		2008年12月			
1日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作	39.99美元
2日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作	59.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	7980日元
12日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
16日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元
25日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
3日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99美元
4日	007 大破量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	49.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	49.99美元
11日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	49.99美元
11日	打人要打脸	FaceBreaker K.O. Party	EA	体育	49.99美元
11日	星球大战 克隆战争 光剑对决	Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels	LucasArts	动作	49.99美元
11日	埃及祖玛3	Luxor 3	MumboJumbo	益智	29.99美元
11日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	49.99美元
13日	家庭滑雪 世界滑雪&滑雪板	ファミリースキー ワールドスキー&スノーボード	NBGI	体育	5500日元
16日	动物之森 城市人	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	角色扮演	49.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	49.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99美元
17日	街头滑板	Skate It	EA	体育	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99美元
18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	49.99美元
18日	恶魔城 审判	Castlevania Judgment	Konami	动作	49.99美元
27日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800日元
27日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 EX3	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战! EX3	Takaratomy	动作	6800日元
27日	魔法工厂 未知大地	ルーンファクトリー フロンティア	MMV	动作角色扮演	6800日元
		2008年12月			
4日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涩谷で	SEGA	文字冒险	6800日元
4日	料理妈妈2	クッキングママ2 たいへん! ママはおおいそがし!	Taito	动作	5800日元
4日	风之克罗诺亚 通往幻界之门	风のクロノア door to phantomile	NBGI	动作	4800日元
11日	龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄	タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ	Capcom	格斗	6980日元
11日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	动作	6800日元
11日	太鼓之达人Wii	太鼓の达人Wii	NBGI	音乐	7980日元
16日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元
7日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99欧元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	39.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	39.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99美元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	动作	4800日元
20日	普利尼 俺当主角行吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一	动作	4800日元
27日	寒蝉鸣泣之时 破晓时分	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	动作	5800日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	动作	5280日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	动作	4980日元
27日	啪嗒砰2	パタポン2 ドンチャカ	SCE	动作	4980日元
		2008年12月			
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800日元
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	动作角色扮演	4800日元
18日	异说 最终幻想	Dissidia Final Fantasy	Square Eix	动作	5800日元

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
4日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
4日	007 大破量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99美元
4日	秘密特工	Secret Service	Activision	动作射击	59.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99美元
7日	战争机器2	Gears of War 2	Microsoft	动作射击	59.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99美元
11日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99美元
11日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略	59.99美元
11月	斑卓熊大冒险3	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	动作	59.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99美元
16日	真人快打对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99美元
17日	求生之路	Left 4 Dead	EA	主视角射击	59.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99美元
18日	火影忍者 破碎的羁绊	Naruto: The Broken Bond	NBGI	动作	59.99美元
20日	高歌红唇	Lips	Microsoft	音乐	69.99美元
20日	最后的神迹	The Last Remnant	Square Enix	角色扮演	6800日元
24日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
27日	世界足球胜利十一人2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
27日	阿加雷斯特战记 重返战场	アガレスト战记 リアピアランス	Compile Heart	角色扮演	6800日元
2008年12月					
1日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作	39.99美元
2日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作	59.99美元
16日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元

Nintendo DS

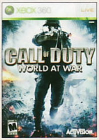
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
1日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
1日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	角色扮演	4980日元
4日	007 大破量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	39.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元
6日	星之卡比 极端超华丽	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	动作	4800日元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
6日	思乡之风	ノスタルジオの風	Tecmo	角色扮演	5800日元
6日	企鹅家族的热闹狂欢节	ピングーのワクワク カーニバル	Square Enix	动作冒险	4800日元
11日	星球大战 克隆战争 绝地同盟	Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance	LucasArts	动作	39.99美元
11日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	29.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	29.99美元
13日	从零开始 大人的五国语言入门	ゼロからはじめる 大人の5ヶ国语入门	NOWPRO	益智	4800日元
13日	流星洛克人3 黑色王牌	流星のロックマン3 ブラックエース	Capcom	动作角色扮演	4800日元
13日	流星洛克人3 红色杰克	流星のロックマン3 レッドジョーカー	Capcom	动作角色扮演	4800日元
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	不思议のダンジョン 風来のシレンDS2 砂漠の魔城	SEGA	角色扮演	4800日元
17日	街头滑板	Skate It	EA	体育	29.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	29.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	29.99美元
20日	创造球会DS	サカつくDS タッチ and ダイレクト	SEGA	模拟经营	4800日元
20日	超时空之钥	クロノ・トリガー	Square Enix	角色扮演	4800日元
27日	莱顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	文字冒险	4800日元
2008年12月					
2日	波斯王子 堕落之王	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	动作	19.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
4日	007 大破量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	龙珠Z 无限世界	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	格斗	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
4日	秘密特工	Secret Service	Activision	动作射击	49.99美元
6日	摔跤天使 生存者2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	体育	6800日元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	49.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	49.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99美元
18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99美元
20日	恋姬无双	恋姬无双	Yeti	文字冒险	6800日元
20日	恋爱少女与守护之盾	恋する乙女と守护の盾	Alchemist	文字冒险	6800日元
27日	紫之焰	紫の焰	Idea Factory	文字冒险	6800日元
2008年12月					
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	6980日元
9日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元

11.11 使命召唤 战火世界

多机种 主视角射击 ■Activision ■59.99美元 ■对应机种为PS3、X360 17岁以上玩家对应 推荐度 A



《使命召唤4 现代战争》全球销量超过1000万，在全球玩家间得到了极高的评价，是现在难得的既叫好又叫座的游戏。这回的《使命召唤 战火世界》虽然没有号称5代，也不是由4代的开发小组制作，但是游戏依然可以看作是续作。游戏的世界观回到了二战时期，不过图像引擎和4代一样，更重要的是游戏的感觉和4代如出一辙，喜欢4代的玩家可放一百个心。顺便补充一句，本作的对应机种还包括Wii、NDS、PS2，不过值得推荐的显然只有PS3版和X360版。



11.11 镜之边缘

多机种 动作 ■EA ■59.99美元 ■对应周边为PS3、X360 13岁以上玩家对应 推荐度 B

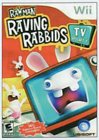


对极限运动感兴趣的玩家应该一眼就能看出本作的创意就是来自于欧洲非常流行的“跑酷”，玩家可以自由地在游戏中利用场景中的各种设施进行攀爬和跳跃，第一人称视点让游戏的代入感满点。游戏的故事背景设定在一座高度发达的虚拟世界中，这里没有言论自由，任何电子通信都要受到政府和特工的监视，而主人公则是一名专门替客户传递重要秘密信息的特别信使。游戏中的任务就是躲避警察、保安甚至新闻媒体的追踪，完成送信的重要使命。

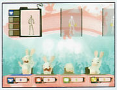


11.11 雷曼 疯兔危机 电视聚会

Wii 动作 ■Ubisoft ■49.99美元 ■对应Wii平衡板 全年龄玩家对应 推荐度 B



每年出来折腾一次，这似乎已经成了那群傻兔子惯例。恶搞、喧闹、手心出汗……当然还有胳膊抽筋，通过这几点描写已经勾勒出游戏的全部特点。游戏本身只有依托Wii平台才会好玩，而事实上育碧也是这么做的。系列老玩家们大概还记得，去年推出的那款续作在整体素质上有所下降，或者说没有达到预期效果。不过我们完全有理由相信新作会让大家重新找回捧腹开怀的感觉。当然，您还得事先准备一块平衡板，否则将无法体会新游戏的精妙之处。至于为什么嘛，嘿嘿，光棍节那天你就知道了！



天下聚会



最新聚会信息请访问
http://juhui.levelup.cn

"天下聚会"专用邮箱
lujuhui@vip.163.com



■女仆团的加盟，令本次哈尔滨聚会阵容更加华丽。

十月"最"特别报道

ACE飞行员：拜十一长假所赐，再加上各地聚会负责人地积极响应，最终在十月期间，全国共举办了13场由UCG官方承认并提供奖品赞助的"天下聚会"活动。聚会完毕后，各地聚会负责人陆陆续续将他们的聚会现场照片和视频发给了我。当我浏览这些照片和视频的时候，总会有许多感触。一来是为聚会组织者们的辛勤付出而感动，二来是看到"天下聚会"热火朝天的景象而感到欣慰。这次仅从我个人的角度出发，为各位读者带来我眼中十月"天下聚会"评选之最。另外在本期GameHalo DVD的Ending Song中也收录了大量各地聚会的花絮视频，欢迎观看。

BLACK·HORNS 黑角
装备你的装备！
GEAR UP YOUR GEARS!
熱門電玩周邊品牌
WWW.BLACKHORNS.COM

感谢黑角公司为十月"天下聚会"提供奖品赞助

最"热情"的聚会

哈尔滨：10月19日　人数：280人+



▲具有双重意义的蛋糕！

"这次我们有'女仆团'的助阵，十月哈尔滨天下聚会一定会非常热闹！"聚会负责人关山在电话中这样跟我说。聚会当天一大早，我突然接到一个电话，同样是关山打来的，在电话那头，我听见大家齐声喊道：欢迎飞行员来哈尔滨做客。"热情"是我对哈尔滨聚会最深切的感受。本次哈尔滨聚会气氛非常热烈，相关助兴内容也很多，比赛前的整个上午就在轻松愉快的气氛中度过了，与其说这是一次聚会，不如说更像一个节日，大家开心的笑脸仿佛让我看到了小时候过年时的那种快乐。除了传统的掌机联机比赛之外，聚会现场还开设了家用机游戏试玩区。最关键的就是聚会当天恰好是女仆团一位MM的生日，这下好事成双，"天下聚会"也跟着过了一回生日。



▲这玩得那是相当开心啊。

南京 纯洁同人会



哈尔滨聚会



兰州聚会



最“专业”的聚会

南京：10月2日　人数：70人+

由于本次聚会的主题只有一个，就是《GGXX》格斗比赛，所以说这是最“专业”的聚会。10月2日是南京圣骑士团诞生纪念4周年的大喜日子，满载一天的盛大比赛活动在大富豪电玩隆重召开。

上午的个人赛冠军由日本玩家次郎(SL)获得。下午3点众人期待的正赛开始了。选手们个个摩拳擦掌，势在必得。热情的观众也把会场围到水泄不通。所有的人为了一个小局的胜利都疯狂了，撕心裂肺的惨叫，胜利的狂吼，精彩瞬间的欢呼喝彩……三个小时激烈的比拼之后，队伍D-Train笑到了最后。队员DIND(BA)、KYO-T(PO)，火车男(FA)均有优秀的发挥，成功获得了levelup提供的PRESS START音乐会门票。



▲这就是本次南京《GGXX》聚会的喜悦大合影了！



▲夜幕降临，最后大家来个合影吧！



▲累坏了负责现场的摄影师。

最“真情”的聚会

兰州：10月19日　人数：80人+

为什么说这是一场最“真情”的聚会呢？因为这是兰州首届“天下聚会”。所谓万事开头难，为了主办这次聚会，有关负责人完全是自掏腰包，从场地、活动安排、各种器材等等，将这一切搞定需要付出很多物力财力。当负责人联系我说明情况时，他们的要求非常单纯：我们只想举办一场玩家自己的聚会。2008年10月19日，早上9：30工作人员布置场地，昨日的雨水并没有浇灭他们的工作热情。就在工作人员布置场地的时候，热心的玩家也早早来到现场帮助我们进行场地工作。虽说聚会的内容并没有太多标新立异的地方，不过这是属于兰州玩家的一次地地道道的聚会，玩家聚集在一起所体会到的乐趣也是其他场合所无法体验的。让我们期待兰州玩家们下一次的天下聚会更加精彩吧。

最“盛大”的聚会

南京：10月11日　人数：2000人+

已经是第三届的“纯洁同人会”如今的规模是越来越大，影响力也是越来越广，就参加的人数和合作团体而言，“纯洁同人会”毫无争议的成为了十月天下聚会中最大的一场聚会。

2008年10月11日下午16点45左右，南京第三届“纯洁同人会”顺利结束。本届同人会历时六个多小时，参加团体三十余个，汇集刊本四十余本，到场人数两千余人，战略和战术上，这都已经达到了预期的胜利。到展者也都感受到了很不错的气氛。尤其是最后的百人大团舞，更是使同人会达到最HIGH的氛围，使主题犹以升华。正是各位宅男宅女的爱使同人的历史又翻过新的篇章！



▲礼品贩卖区的MM。



▶会场内的书刊贩卖区人气度相当高。



▲黑角公司提供的奖品将通过抽奖的形式取得。

最“次世代”的聚会

重庆：10月12日　人数 80人+



■各位玩家都显得非常精神。

由于器材和场地的限制，“天下聚会”的活动安排多以掌机位置，次世代高清主机只能唱配角。不过10月12日这次重庆聚会却迈出了令人赞叹的一步。他们这次将主题定在了X360头号大作《战争机器》上，并且在“游戏无限”电玩店的支持下获得了10台X360主机。本次重庆《战争机器》比赛以局域网联机4 VS.4对抗赛为主，另外两台X360主机则是留给其他到场的观众体验用。如果有条件进行这样豪放的比赛，那真是玩家的福音。除此之外，现场还安排很一些掌机联机以及同人绘画活动。总的来说，本次重庆十月聚会十分具有特色，给人眼前一亮的感觉。





■本次聚会在体育馆聚会，任何一个角落都有ACGER的身影